

JOGUE COMO ANAKIN EM ROGUE SQUADRON

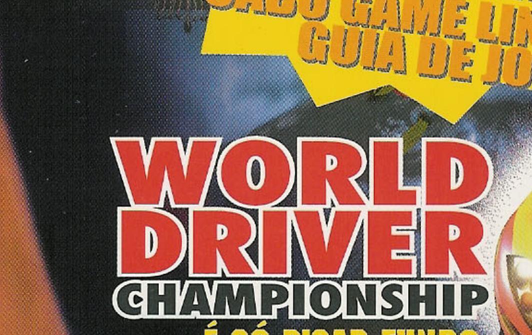


CONRAD EDITORA



WORLD

POKéMON™
CONCORRA A 50 GAME BOY + POKéMON + CABO GAME LINK + GUIA DE JOGO



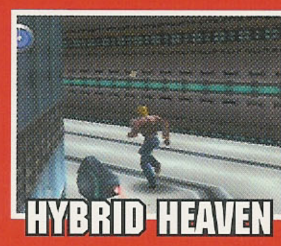
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
É SÓ PISAR FUNDO

SHADOWGATE 64
VÁ ATÉ O FINAL DESTE RPG

QUAKE II
DESTRUA OS ALIENS DO MAL

SHADOW MAN
VIAGEM AO MUNDO DOS MORTOS
(e tudo em português!)


RUGRATS


HYBRID HEAVEN


COMMAND & CONQUER


RE-VOLT



Nº 12
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
00012
9 771516 189008





Visite nosso site: www.nintendo.com.br



Leo Burnett

EDITORIAL

Ultimamente tem surgido uma enormidade de matérias e críticas a respeito dos videogames. Há um monte de veículos de comunicação publicando matérias pretensamente científicas querendo provar que jogos violentos influenciam a personalidade das pessoas, tornado-as agressivas.
E o que a **Nintendo World** pensa sobre isso? Achamos que é tudo balela e conversa para boi dormir. Não há uma mísera pesquisa científica que consiga provar por A + B que jogos como Quake, Doom e outros da mesma espécie levem pessoas a atirar em amigos, parentes ou mesmo sair explodindo bombas em escolas, como aconteceu recentemente nos Estados Unidos.
Eu, o pessoal que trabalha na redação e vários amigos, jogamos videogame desde que nos conhecemos por gente. Já chegamos ao final de ***Doom***, ***Quake***, ***Turok*** e outra penca de games mais ou menos violentos. E o que somos hoje? Trabalhamos como jornalistas, vamos à faculdade e beijamos nossas mães na testa todas as noites. Achar que jogos tidos como violentos influenciam pessoas para o mal é o mesmo que achar que filmes como ***Seven***, ***Exterminador do Futuro*** ou ***O Massacre da Serra Elétrica*** transformam os espectadores em assassinos.
Este tipo de conversa fiada já vitimou os quadrinhos, o cinema, a televisão, os desenhos animados e como nada se provou a respeito disso, deixaram de lado. Só que agora é a vez dos videogames, uma mídia meio recente e que ainda não foi assimilada por quem hoje está no poder. Claro, eles não tinham videogame quando crianças, então por isso acham que seus filhos estão se destruindo com eles. Outra coisa: todo mundo sabe que jogar videogame nove horas por dia faz mal. Isso não é mais nem discussão, mas daí a achar que alguém vá se tornar assassino já é meio demais, não?

Odair Braz Junior

A redação, fazendo um estilão de banda de rock desencanada

P.S. 1: Na promoção "Quem são estes Pokémon?" da edição passada erramos em algumas informações básicas. Consertamos tudo agora e pedimos desculpas a todos os leitores. Mas o melhor disso é que prorrogamos em alguns dias o prazo da brincadeira e você ainda pode mandar quantas cartas quiser.

P.S. 2: No próximo mês rola o primeiro aniversário da **NW**. Estamos preparando uma edição bem legal pra você, mas se quiser mandar um bolinho com velas pra cá, beleza.

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella (The King Of LA)

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
MZK

COLABORADORES
Cassiano Barbosa, Eduardo Fidélis, Juliana Pereira, Ricardo Matsumoto, Rodrigo Assis, Rogério Freire (texto); Antônio do Amaral Rocha e Eurico Kenji Sakamoto (arte); Zeca Rezendes (fotos); Fábrica de Quadrinhos (ilustração)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patrícia Pombo
William Domingos

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0__11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0__11) 3641-1400
Fax: (0__11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP



CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000 São Paulo / SP
Fone/Fax: (0__11) 574-6234
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA
Cristiane Monti
SECRETÁRIA
Roseli Felícia

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

Shadow Man é apavorante, aterrador, sinistro (muito sinistro) e é perfeito para você jogá-lo com as luzes acesas e com todos os parentes do lado. Ah, e jogue sempre sentado em algo macio, porque você vai dar muitos pulos de susto.

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE - DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (011) 814-8044
e-mail: pwline@nintendo.com.br

BIT - ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (011) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (011) 574-6234
Cartas: Av. Lacerda Franco, 1742 – Aclimação, São Paulo/SP - CEP: 01536-000.
e-mail: conrad-editora@uol.com.br *ou* nworld@nintendo.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/Vendas: (011) 3641-1400
Fax: (011) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

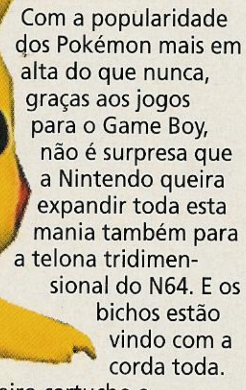
Vocês pediram, nós mudamos. Aqui está nosso novo e definitivo critério de avaliação. Agora nós temos cinco quesitos, e cada um tem um peso diferente na nota final:

Gráficos - É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade - É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som - São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão - É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay - É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um destes quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós da Nintendo World achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e divídos por dez. Fácil, fácil.

O céu é o limite no

Vem aí uma chuva de jogos



Pikachu faz pose e gracinhas em Pokémon Snap

Com a popularidade dos Pokémon mais em alta do que nunca, graças aos jogos para o Game Boy, não é surpresa que a Nintendo queira expandir toda esta mania também para a telona tridimensional do N64. E os bichos estão vindo com a corda toda.

O primeiro cartucho a desembarcar por aqui será **Pokémon Snap** e logo na seqüência, **Pokémon Stadium**. Antes de mais nada, é bom deixar bem explicadinho: na verdade existem duas versões de **Pokémon Stadium**. O primeiro foi lançado em 98, somente no Japão; o segundo está nos últimos estágios de desenvolvimento. A versão americana (e possivelmente a brasileira) será a segunda, só que com o nome de **Pokémon Stadium.**

O esquema do jogo é pouca história e muita briga, com ênfase no Multiplayer, para você lutar com até quatro amigos. Se estiver sozinho dá para lutar contra o próprio computador. Haverá uma arena onde os treinadores poderão se encontrar e colocar seus Pokémon mais poderosos para brigar. As lutas não são cheias de ação como em **Mortal Kombat**; tudo funciona bem no estilo RPG, com pontos de energia, golpes especiais e estratégia. Enquanto o primeiro **Pokémon Stadium** só se limitava a quarenta monstrinhos, neste novo game, será possível armar tretas entre todos os 151 Pokémon (até o super-secreto Mew estará lá). Além das lutas, há um monte de minigames para deixar os monstrinhos mais Power, um modo de aprendizagem e outro de treinamento.

Quando o grande e o pequeno se unem

Mas então é só isso? Não, tem muito mais. A principal novidade é o uso de um novo acessório chamado Transfer Pak, um cartucho que transfere informações do Game Boy para o N64. Este aparelho será bastante usado em outros games futuros, como **Perfect Dark**, por exemplo. No caso do **Pokémon Stadium**, você usará o Transfer Pak para transferir qualquer um dos seus 150 Pokémon dos cartuchos vermelho ou azul do Game Boy diretamente para o N64. Seus TMs, os ataques especiais e os níveis de experiência permanecerão iguaizinhos, mas agora os monstros estarão tridimensionais, coloridos e com um visual ainda mais radical.

A memória do cartucho terá espaço para armazenar 120 Pokémon. Então, se você precisar liberar espaço no seu cartuchinho do Game Boy, dá pra transferir seus bichinhos e guardá-los no cartucho do N64. Somente usando o Transfer Pak será possível pegar certos bichos, mas mesmo que você não tenha o cartucho do Game Boy, ainda dá pra tirar um lazer com um dos quarenta monstros que já existem armazenados no **Pokémon Stadium**. Outro lance interessante será a possibilidade de jogar os games do Game Boy (a versão azul ou o a vermelha) no N64! Você poderá configurar os quaro golpes especiais de seu Pokémon em cada um dos botões C do seu Controller. A versão japonesa é incompatível com as versões ocidentais dos games azul e vermelho do Pokémon e para aproveitar todas estas novidades, você terá que esperar a versão americana, que sairá em março de 2000.

O Transfer Pak será encaixado embaixo do Controller

Todas as telinhas que estão em volta da página são da versão japonesa de Pokémon Stadium 2 (que sairá nos EUA com o nome de Pokémon Stadium)











mundo Pokémon

para saciar a fome dos fãs



Pikachu atende os seus comandos de voz numa boa

O blá-blá-blá de Pikachu

Está sendo desenvolvida também uma versão americana para o game **Pikachu Genki Dechu** (algo como "Pikachu está numa boa"). O jogo é um simulador de bichinho virtual (tipo o Tamagotchi), mas com um algo mais. Aqui você poderá se comunicar com o Pikachu via um microfone, usando um sistema de reconhecimento de voz. O cartucho vem com um fone de ouvido acoplado a um microfone. Este aparelho está ligado a um dispositivo reconhecedor de voz, que por sua vez é plugado em uma das entradas do Controller. Você tem de dizer certas frases para o Pikachu obedecer o seu comando de voz. A coisa é divertida e se você chamar o Pikachu de "idiota" (por enquanto só em japonês, claro), ele com certeza ficará bravo e sairá correndo. Se você chamá-lo de "bonitinho", ele ficará todo alegre, e por aí vai. É esquisito, mas não dá pra não dizer que é original. Como o sistema foi desenvolvido para o idioma japonês, a transferência para o inglês é bem complicada, mas está sendo estudada.



Cores não faltam na edição especial do Game Boy Color; repare no visual supertransado

Amarelando o Game Boy

Mas não é só o N64 que os bichinhos vão invadir. Em setembro, será lançada a



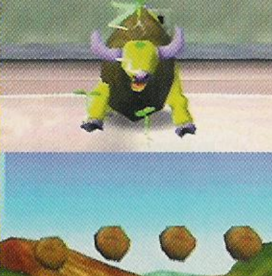
Embalagem da edição especial Game Boy Color Pokémon

versão amarela de **Pokémon** para o Game Boy. Esta não é na verdade uma continuação das versões azul e vermelha, mas tem todos os elementos bacanas dos dois jogos. O mais legal é que você já começa o jogo com o Pikachu (igualzinho no desenho animado) e poderá interagir com ele no decorrer da aventura. Também vai dar para imprimir as informações de sua Poké Agenda com a Game Boy Printer. Nos EUA, o cartucho de **Pokémon Yellow** será vendido em uma embalagem especial, junto com uma versão amarela do Game Boy Color. Por aqui sai até o final do ano. No Japão também está prevista (para o começo do ano que vem) a versão dourada e prateada (Gold e Silver), com mais opções e golpes especiais.

E ainda não acabou. Um desenho de longa-metragem para os cinemas foi lancado no Japão e logo invadirá os cinemas americanos. Chamará **Mewtwo Strikes Back** (traduzindo: Mewtwo Contra-Ataca) e mostrará a origem de Mewtwo, o misterioso Pokémon número 150. Um outro desenho contará as férias de Pikachu e será inteiramente contada na linguagem Pokémon (porque o único Pokémon que fala linguagem humana é o Meowth). E se a febre Pokémon ainda não pegou você, é melhor se apressar para não ficar de fora!



















QUESTIOMARIO

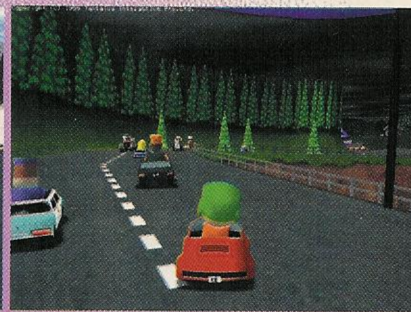
Como era esperado, a participação dos leitores no Questiomario Zelda 64 foi destruidora. Recebemos tanta correspondência que nossa caixa-postal ficou entupida (de verdade!). Valeu mesmo pessoal! O nome do grande vencedor sai na próxima edição. Agora é hora da nova promoção. Graças à superdica para pilotar a nave Naboo Starfighter (veja na página 58), Star Wars: Rogue Squadron voltou a ser um dos games mais jogados do momento. Aproveitando todo o falatório em volta deste jogo, escolhemos Rogue Squadron como o tema do Questiomario desta edição. Quem lê a Nintendo World e foi até o fim do game vai responder estas cinco perguntas fácil, fácil. E o prêmio desta vez é um Nintendo 64 novinho. O que você está esperando? Escreva as cinco respostas, ponha dentro de um envelope e mande até o dia 30 de setembro para:

QUESTIOMARIO ROGUE SQUADRON

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018 CEP 01599-970
São Paulo - SP

1. *Qual o nome da única fase em que o piloto que você controla não é o Luke Skywalker?*
2. *Há uma fase do jogo onde Han Solo aparece pilotando a Millennium Falcon para salvar sua cidade natal. Qual o nome desta cidade?*
3. *Quantos Devastadores de Mundos devem ser destruídos na última fase (The Battle of Calamari)?*
4. *Qual o nome da nave que Luke Skywalker aparece embarcando na tela título do jogo?*
5. *Quantas pessoas devem ser resgatadas para você ganhar medalha de ouro na fase Moff Seerdon's Revenge?*





Mais South Park na parada

Dois games novos no fim do ano

Os personagens de South Park se preparam para estrelar mais dois títulos para N64 até o final do ano: **Chef's Luv Shack** e **South Park Rally**, da Acclaim. O primeiro é um game de perguntas e respostas, do tipo programa de auditório, comandado pelo Chef. O segundo, é um game de corrida, no estilo **Mario Kart 64**, para até quatro pessoas.

TOP GEAR RALLY 2 vem aí

E SERÁ MELHOR QUE O PRIMEIRO



É o que garantem os caras da Softhouse Saffire (a mesma que produziu o sangrento Bio Freaks), que estão trabalhando duro nesta seqüência para N64. Entre as novidades desta versão, há um modo de construção de pistas para você dar uma de engenheiro. Pelas telas dá pra ver que o visual será impressionante e a sensação de três dimensões ainda maior. Se continuar assim, TGR 2 será ainda melhor que seu antecessor, que foi produzido pela Boss-Game e lançado em 97.

Jet Force cresce e atrasa

O ultraesperado Jet Force Gemini, da Rare, foi adiado mais uma vez, agora para setembro. O motivo você vê nas telinhas aí embaixo. O visual dos personagens principais Juno, Vela e Lupus foi totalmente modificado, para eles ficarem com um jeitão bem mais adulto. Confira a mudança: ficou melhor ou pior?

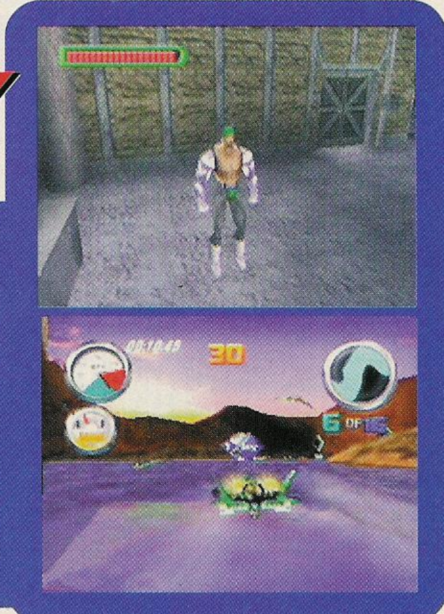


Juno antes ...



...e agora

MIDWAY adia tudo



Mortal Kombat: Special Forces e **Hydro Thunder**, que estavam previstos para o terceiro trimestre, foram adiados para o início do ano que vem. **Special Forces** terá sua história totalmente reformulada e novos elementos e personagens serão adicionados. Já **Hydro Thunder** (uma corrida aquática aloprada) não ficará pronto a tempo e será ainda mais caprichado.

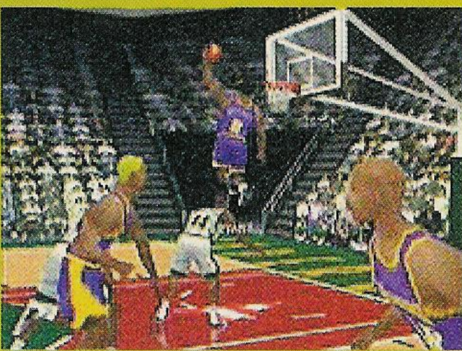
INCRÍVEL!

Sega vai lançar jogos para Game Boy

Não, você não leu errado. A empresa japonesa Sega Enterprises, conhecida por ser a eterna concorrente da Nintendo, anunciou que irá lançar games para o Game Boy Color no Japão. Até o final do ano serão dois: um de estratégia e simulação (o título provisório é **Sakura Wars**) e um outro, ainda não definido. Mas não vá esperando jogar Sonic no N64. Segundo a Sega, os lançamentos para empresas rivais irão acontecer apenas na área de consoles portáteis, na qual a empresa não tem representante no mercado.

KOBE BRYANT ENTERRA DE VERDADE





É A SEQÜÊNCIA DE NBA COURTSIDE

O astro do Los Angeles Lakers está acompanhando de perto o trabalho da Left Field na produção de NBA Courtside 2. Kobe teve de vestir uma roupa cheia de sensores e ficar dando uma enterrada atrás da outra, quatro horas por dia. O único pedido de Kobe foi que certas acrobacias fossem exclusividade de seu personagem no jogo. Os programadores garantem que este game será bem melhor que o primeiro, graças à adição extra de polígonos e ao modo de alta resolução, que tornará o visual dos jogadores ainda mais real. As animações estarão também mais detalhadas, como você pode ver na telinha ao lado.

THE BEST



OS JOGOS MAIS ALUGADOS NA BLOCKBUSTER EM JUNHO DE 1999

NINTENDO 64

1. STAR WARS: EPISÓDIO I: RACER
2. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
3. GOLDENEYE 007
4. STAR WARS: ROGUE SQUADRON
5. SOUTH PARK
6. 1080° SNOWBOARDING
7. FIFA 99
8. TUROK 2: SEEDS OF EVIL
9. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
10. F-1 WORLD GRAND PRIX

powerline

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ EM JUNHO DE 99

NINTENDO 64



1. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
2. GOLDENEYE 007
3. SUPER MARIO 64
4. BANJO-KAZOOIE
5. TUROK 2: SEEDS OF EVIL
6. MISSÃO IMPOSSÍVEL
7. SUPER SMASH BROS.
8. DIDDY KONG RACING
9. STAR WARS: ROGUE SQUADRON
10. STAR WARS: EPISÓDIO I: RACER

SUPER NINTENDO

1. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
2. SUPER MARIO WORLD
3. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
4. DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE
5. MORTAL KOMBAT II

GAME BOY

1. POKéMON
2. THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX
3. JAMES BOND 007
4. MORTAL KOMBAT II
5. TUROK 2: SEEDS OF EVIL

CALENDÁRIO Nintendo 99

NINTENDO 64

agosto/setembro

All Star Tennis 99
Army Men: Sarge's Heroes
Asteroids Hyper 64
Duke Nukem: Zero Hour
Earthworm Jim 3D
Gex 3: Deep Cover Gecko
Goemon's Great Adventure
Hybrid Heaven
Jet Force Gemini
Monaco Grand Prix
NFL Quarterback Club 2000
Shadowman
Starcraft
Tonic Trouble
V-Rally Edition 99
WWF Attitude

outubro/novembro/dezembro

BattleTanx II: Global Assault
Castlevania Special Edition
Donkey Kong 64
Excitebike 64
Gauntlet Legends
Harrier 2001
Harvest Moon 64
In Fisherman's Bass Hunter 64
Knockout Kings 2000
Kobe Bryant in NBA Courtside 2
Lego Racer
Ogre Battle 3
Paperboy 64
Perfect Dark
Resident Evil 2
South Park: Chef's Luv Shack
Top Gear Rally 2
Toy Story 2
Turok: Rage Wars
Vigilante 8: Second Offense
WCW Mayhem

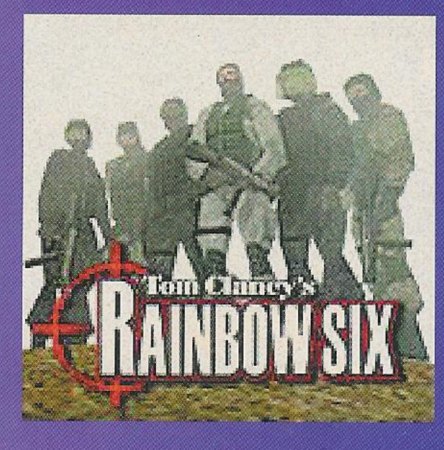
GAME BOY

agosto/setembro

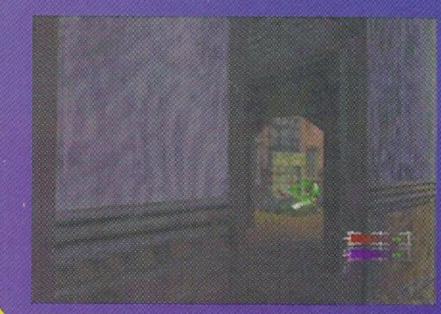
Asteroids
Déjà Vu® I & II
Duke Nukem
FIFA 2000
International Track & Field
Lucky Luke
Madden NFL 2000
Paperboy
Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition
Revelations: The Demon Slayer
Top Gear Rally Pocket

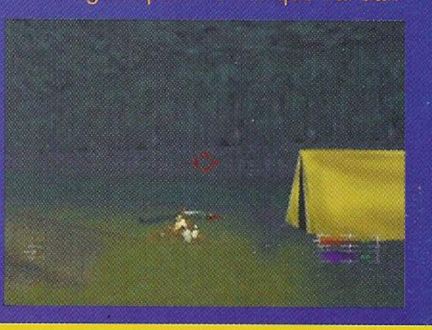
OBS: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

Tom Clancy's Rainbow Six



Guarde bem o nome acima. Este será um dos games de tiro em primeira pessoa mais realista de todos os tempos. Lançado para os computadores há pouco tempo (onde fez grande sucesso), o jogo está sendo adaptado para o Nintendo 64 pela Softhouse Saffire. A redação está apostando que será uma das grandes surpresas do ano. É aguardar a chegada para ver no que vai dar.









Já está na praça o novo jogo do bigodudo amigo. **Mario Golf** vem com toda a turma já conhecida (a Princesa, Donkey, Luigi e outros) mandando ver em partidas de Golf bem divertidas. Na próxima edição a gente conta mais. Até lá!

RACER

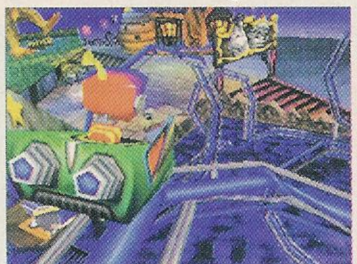
É NOSSO E NINGUÉM TASCA!

Confirmado: *STAR WARS: EPISODE I – RACER* será uma exclusividade do Nintendo 64. A LucasArts cancelou o lançamento do game para o PlayStation, alegando "que não ficaria pronto a tempo". A vida é dura, amigos.

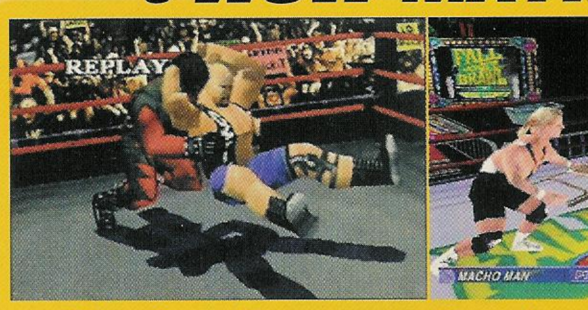


O que é um Sprocket?

Este é o nome do novo game de ação que irá pintar ainda este ano no N64. O personagem principal é o bicho esquisito aí da foto, um robozinho que anda pra lá e pra cá pilotando um monociclo. O game será cheio de detalhes e lembra bastante Banjo-Kazooie, tanto nos gráficos quanto no tamanho dos mundos (serão sete, todos tridimensionais e gigantescos, baseados em parques de diversões). Sprocket está sendo desenvolvido pela empresa estreante Sucker Punch Productions e vai ser lançado pela Ubi Soft, que está se tornando especialista em lançar games com personagens esquisitos (Rayman 2 e Tonic Trouble são alguns deles).



WWF WRESTLEMANIA e WCW MAYHEM



Você achou que havia acabado?

Americano é aficcionado em luta-livre mesmo: vem aí mais dois games do "esporte" para o N64. **WWF Wrestlemania** é da THQ (a mesma que criou **WCW/nWo World Tour** e **Revenge**) e está previsto para o final do ano. Já **WCW Mayhem** está sendo desenvolvido pela Kodiak e sairá em outubro. Contando com estes dois, agora são sete os títulos de luta-livre para o 64.

EXTRA! EXTRA!! PAPERBOY no 64

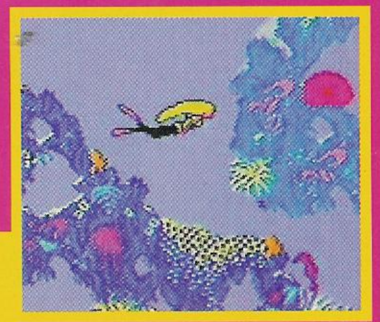


*A velha história do entregador que tem de enfrentar perigos para entregar jornais finalmente sairá no N64. A empresa High-Voltage Software ficou quase dois anos preparando **Paperboy 64** e diz que o game virá cheio de avanços. O maior deles será nos gráficos tridimensionais, que criam novas possibilidades para as manobras do entregador. Será possível fazer acrobacias e até dar cambalhotas durante as entregas.*

Barbie

fala nossa língua

Boneca mergulha fundo na telinha colorida





Mais um game traduzido saindo pela Gradiente Entertainment. Agora é a vez das meninas curtirem **Barbie Ocean Discovery** (ou **A Aventura Submarina**) com legendas em português no Game Boy Color. A boneca tem que mergulhar nas profundezas dos mares e procurar tesouros legais para sua coleção. Outro game que vai sair por aqui com legendas em português é o **Shadow Man**, para N64, que você conhece mais na página 24 desta edição.

Envelopes Transados



Fabrício Pereira Cruz
Brasília/DF

Daniela Moscone
Guarulhos/SP

Henry Kaue Alencar
Itanhaém/SP

Estes são os três premiados da promoção Envelope Transado. Abaixo estão os leitores que receberão um brinde como menção honrosa. Os prêmios serão enviados pelo correio.

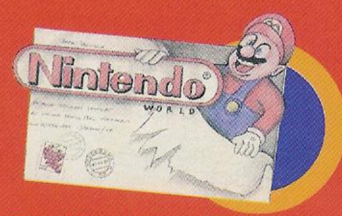
Nossos leitores mostram do que são capazes, colocando toda a imaginação em um envelope

Vagner de V. Costa
São Paulo/SP

A promoção Envelope Transado mostrou que além de exigentes, nossos leitores são extremamente criativos e, por que não dizer, artistas natos. A gente já imaginava que coisas boas viriam, mas o resultado foi melhor do que o esperado.
Até os carteiros agradeceram! Acostumados à rotina do dia-a-dia, por alguns minutos, eles puderam contemplar os mais belos envelopes. Verdadeiros colírios para os olhos, obra dos leitores da NW. A gente agradece a todos que participaram e até a próxima!



Cristiano J. Pinto Ferreira
Recife/PE



Daví Nacario Ferreira
Apucarana/PR



José C. da Silva Jr.
São Paulo/SP



Lucas da Silva Lopes
São Paulo/SP



Fernando Eduardo de S. Carvalho
Uberaba/MG



Juvenal M. Virgílio Filho
São José/SC



Saulo Maia Martins da Silva
Pelotas/RS



Márcio Eduardo Q. dos Santos
São Bernardo do Campo/SP



Rodrigo Dutra Reis
Manhuaçu/MG



Danilo Piccoli
Americana/SP

promoção quem são estes Pokémon?™

Cometemos alguns erros na página da promoção na edição passada e por isso estamos prorrogando o prazo da promoção. Arrumamos tudo direitinho e agora não tem mais erro. Então é só mandar quantas cartas quiser.

Temos que adivinhar!!

Não dá mais para fugir dos bichos mais fofos, divertidos e disputados desta década. Nesta nossa nova megapromoção junto com a Gradiente Entertainment, você terá apenas que escrever o nome correto dos três bichinhos ao lado. Ganham os cinqüenta sorteados. Na parte da frente do envelope escreva "Quem são estes Pokémon?" e na parte de trás coloque as respostas. Saca só os prêmios que cada um dos escolhidos leva prá casa:

1

2



3

um pacote com:

- 1 game boy pocket
- 1 cartucho pokémon para game boy
- 1 cabo game Link (para fazer trocas)
- 1 miniguia especial do jogo

Regulamento:

- Para vencer, as três respostas têm de estar certas.
- A decisão da revista sobre os vencedores é soberana e não pode ser contestada.
- Não serão aceitas cartas enviadas após a data de vencimento.
- É vedada a participação de funcionários da Conrad Editora e da Gradiente Entertainment.
- Será distribuído apenas um pacote por pessoa.
- O prazo de entrega dos trabalhos vai até 17/09/99.

Envie as respostas para:
promoção quem são estes Pokémon?
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-000
São Paulo/SP

N-mail CARTAS

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios e opiniões das mais diversas. A NW é toda ouvidos e não deixa ninguém na mão quando o assunto são seus jogos prediletos ou mesmo o Nintendo 64. Além disso, uma novidade: o desenho de fundo que ilustra estas duas páginas, de agora em diante será de autoria dos leitores. Este aqui é do Rodrigo F. Costa, do Rio de Janeiro/RJ.

A carta do mês

Caros amigos da Nintendo World,
sou fã da Nintendo desde que me entendo por gente e, como não poderia deixar de ser, da Nintendo World. Sou assinante e sempre admirei muito o trabalho de vocês. Já escrevi certas vezes, mas não tive minha carta publicada. Isso não é uma reclamação. Não quero ser mencionado na revista. Não é isso o que eu busco. Quero expor minhas opiniões e críticas a vocês, para que a revista ganhe confiança e melhore a cada edição.
Sou um grande fã de revistas de videogame e prefiro as importadas. Mas quando vi a NW, percebi um novo estilo de reportagem. Nunca tinha visto uma revista nacional com a cara da NW. Vocês trazem grandes textos e inúmeras novidades. É preciso mais de uma leitura para absorver todo o conteúdo. Mas acho que vocês estão economizando nas páginas. Eu sei que não se pode fazer uma revista com quantas páginas quisermos, mas pensei muito e revisei cada edição da NW. Concluí que a seção Hot Shots é muito apertada. Muitas informações são apresentadas e o espaço é pequeno demais. Se fossem acrescentadas uma ou duas páginas, o texto e as fotos seriam MAIORES. Percebi que vocês procuram um estilo americano de fazer revista: muitas fotos e textos longos e detalhados. Acho isso fantástico. Mas falta espaço. Lógico que da primeira edição até a décima, muita coisa melhorou. Mas gostaria de ver mais textos no Hot Shots. Sei que minha opinião é uma entre milhares, mas se vocês realmente lêem as cartas e e-mails, espero que considerem as sugestões e falem com a "diretoria". (risos)
Pedro Marques Pellicano (via e-mail)

Faaaaaaala, Pedrão. Falamos com a diretoria (risos) e eles racharam o bico com a sua idéia. Sabe o que eles falaram para a redação: "se virem, meus rapazes. Eu já pago o salário de vocês e está muito bom." Os nossos chefes lá no décimo terceiro andar são assim: linha dura! Mas gostamos muito da sua carta e concordamos com tudo. A única coisa que podemos dizer é que estamos trabalhando duro para fazer uma revista bacanuda pra você e pra todo mundo. A gente só quer realizar o desejo da galera, nem que isso nos custe noites mal dormidas. Abraço.

Cartas e promoções

Já participei de todas as promoções. No Questiomario sempre acertei as respostas, mas nunca ganhei nada. Mandei cem cartas, mas nenhuma delas foi publicada! Será que é por que sou do interior? Estou mandando as respostas do Questiomario Zelda 64.
Carlos Henrique R. Testa
Uberlândia/MG (via e-mail)

Olá, turma! Gostaria de saber se vocês têm tempo de ler todas as cartas e se publicariam a carta de um mesmo leitor várias vezes, caso ela seja bem criativa, por exemplo. Não quero mandar mil cartas para ter apenas uma publicada, sem saber o destino das outras.
Everton L. Martins Mororó
São Paulo/SP

Carlos, Everton e todo mundo que estiver lendo: por incrível que pareça, lemos e vemos tudo o que vem para nossa redação. Incrível, por causa da quantidade de correspondências. Mais de três mil para ser mais exato. Então é impossível responder ou publicar tudo. Para fazer isso teríamos que contratar uma nova equipe. As cartas que aparecem na revista são escolhidas por serem as mais criativas, bem humoradas, com boas críticas, sugestões, ou com as perguntas mais comuns, ou seja, aquelas que são unanimidade entre os leitores. Muitas dessas dúvidas já foram respondidas, como a possiblidade de Street Fighter sair para N64, do 64DD ser lançado, se lemos todas as cartas (ops, outra vez?), quando sai o novo game do Zelda etc. Não adianta escrever a mesma coisa de sempre. Nas promoções, fazemos um sorteio (respeitando as regras de cada promoção), porque os prêmios são limitados. Continuem escrevendo, mandem cartas originais e podem acreditar que a resposta vem!

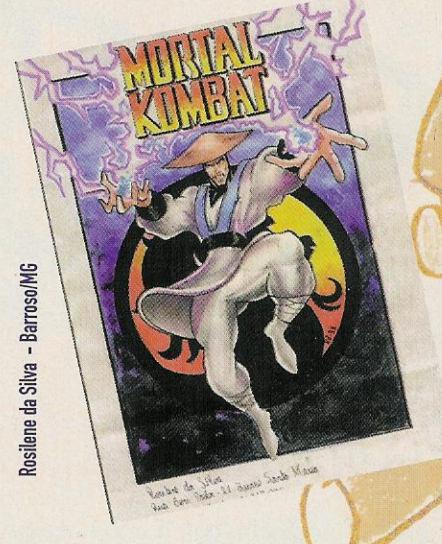
Comentários

Gostaria de parabenizá-los pela ótima revista, a melhor de games que já vi. Quero comentar sobre uma carta mandada pela leitora Débora, publicada na edição número 10, com o título "Críticas & Sugestões II". Concordo que a misturas de cores como laranja e roxo matam qualquer página. Há também o fato das páginas serem muito poluídas, cheias de imagens, títulos etc. Na minha opinião, vocês deveriam fazer mais páginas como as de número 34 e 35 da edição número 10. Espero que minha sugestão ajude a fazer uma NW melhor para todos!
Vanessa Maike (via e-mail)

Ah, então agora todo mundo resolveu virar editor da revista, né? Qual é, moçada, querem que o Júnior ou o Carlão percam o emprego? Os caras já estão bem a fim de pedir demissão, então não forcem muito. Isso não é nada legal. Não mesmo.

Lucas Lima Fontana – Belem Velho/RS

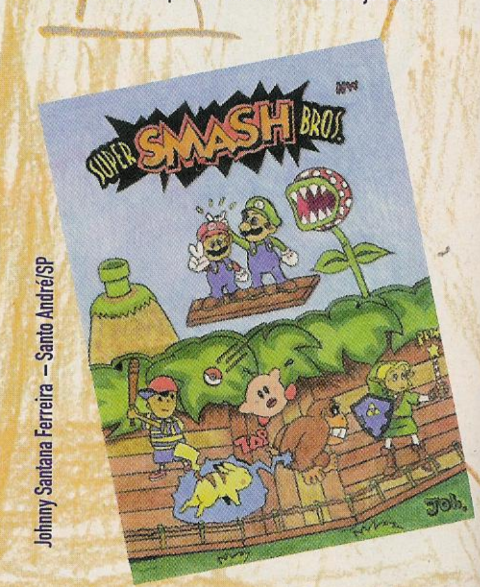




Rosilene da Silva – Barroso/MG

A expansão de Donkey

Fiquei sabendo na edição número 10 que Donkey Kong 64 virá com o Cartucho de Expansão de Memória. Como já tenho o



Johnny Santana Ferreira – Santo André/SP



Star Wars foi o tema escolhido pelo vencedor do Hot Paint deste mês. Faz sentido! O filme é um arraso, o game arrepia, então nada mais natural. Evandro Maurí Granemann, de Alta Floresta/MT, deu uma cara nova para os heróis estelares e vai receber um cartucho de N64 em casa.

Se o seu desenho nunca apareceu na revista, não fique chateado: dê aquela caprichada que da próxima vez rola! Mês que vem você pode ter uma boa supresa! Mande sua arte para:
Nintendo World - Hot Paint
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana/SP
CEP: 01536-000




Ivonaldo Brito da Silva - Planaltina/DF

acessório, quero saber se precisarei comprá-lo junto com o jogo ou se DK 64 será vendido separadamente?
Anderson S. Alexandre
Santos/SP

Como já dissemos, Anderson, Donkey Kong será um verdadeiro espetáculo de imagens e sons, mas para isso será necessário o Cartucho de Expansão de Memória. Sem o acessório, a mais nova aventura do gorilão simplesmente não vai funcionar. A idéia (pelo menos no lançamento) é lançar uma embalagem única para o jogo e o cartuchinho de 4 megabytes.

Você viu primeiro aqui

Em uma edição vocês disseram que todos os games Star Wars seriam lançados para o N64, mas em um programa de TV disseram que os jogos só sairiam para PC e outros consoles. Por quê?
Ednan R. F. Filho
Ribeirão Preto/SP
A Nintendo não tinha feito um acordo de exclusividade com a LucasArts? Como então sairam jogos de Star Wars para a concorrência?
Daniel Carlos Suman Brito
Curitiba/PR (via e-mail)

É, parece que todo mundo estranhou esta notícia e até nós aqui na redação achamos esquisitaço! O negócio é o seguinte: todos estes games de Star Wars tiveram (e os futuros terão) exclusividade para o N64 apenas no lançamento. Depois podem sair tanto para computador quanto para outros consoles. Coisas de megaempresas, né?!

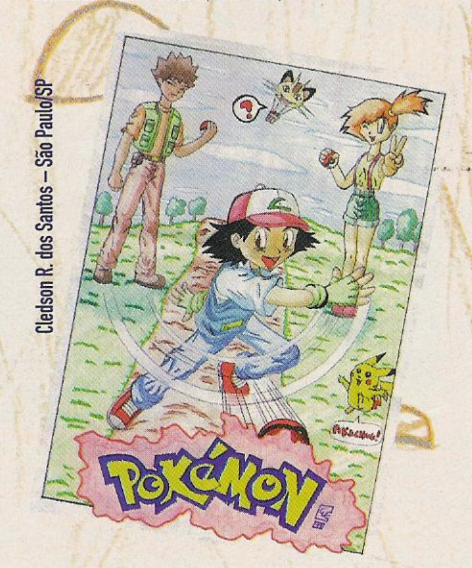
NW no banheiro

Tenho quase todas as edições da NW e sempre que vou ao banheiro (ou mesmo fora dele) fico contemplando e folheando a maravilha que tenho em mãos. As capas bem trabalhadas e os assuntos atualizados me deixam louco. Por favor, pra mim, um pequeno ser incomparável à minha deusa revista, gostaria que mandassem a edição número 1, que falta para completar minha coleção. Se não der, tudo bem. Apesar das noites que vou passar chorando, sem dormir, vou ficar legal.
Felipe Blanco
Salvador/BA

Ah, então quer dizer que a NW é uma boa leitura de banheiro? Mas será que é por que ela é um passatempo ou então uma ótima inspiração? Bom, não dá para saber, o importante mesmo é que o banheiro é um dos lugares mais apropriados para uma boa leitura. Mas para conseguir a primeira edição (ou qualquer outro número) é fácil. É só ligar para: 0xx11 831-6500, 3641-1400 ou 539-3442.

Venda com qualidade

Caras, a revista de vocês está matando a pau, tá muito jóia!! Assuntos da hora, dicas explosivas e lançamentos em primeira mão. O leitor sempre fica bem informado. Parabéns!! Aposto que conseguiram alcançar o número de vendas planejado!
Fernando Seleme Bordin (via e-mail)



Cledson R. dos Santos – São Paulo/SP

Bom, nossa intenção é essa: fazer de você e de todo mundo que curte Nintendo saber cada vez mais sobre este mundo.

De graça até...

Estou participando das promoções da revista, mas acho que os prêmios que vocês estão dando são muito ruins. Antes de vocês falarem alguma coisa, quero dizer que só estou concorrendo porque espero ganhar o livro do Kiss. Mas seria melhor se os prêmios fossem lançamentos de N64.
Giuliano Calzetta Dias Alves
São Paulo/SP
Você acha que os prêmios que a gente dá são fraquinhos, Giuliano? Tem leitor que acha o máximo e diz que a NW é a única revista de videogame que dá prêmio decente neste nosso país. E se N64, Game Boy, Rogue Squadron e outros produtos são ruins, o que é bom? Mas o livro do Kiss é uma bela escolha também.

A Capcom promete

Olá, pessoal! A edição número 10 estava um luxo, uma maravilha. Tenho uma dúvida: vocês falaram na matéria sobre a E3, que Resident Evil 2 terá gráficos excelentes, mas na revista de um amigo meu estava escrito que os gráficos serão inferiores aos do Playstation. Isto é verdade?
Paulo Eduardo de Castro
Carapicuíba/SP

Valeu pelos elogios, Paulão! Olha, esse papo de que RE 2 terá gráficos piores é pura balela. É só conversa mole porque o game vai sair para N64. E quer saber do que mais? A NW viu o game na E3 e estava tudo bem: belo visual, jogabilidade boa, animações de abertura e tudo o mais. Paulão, a NW já decepcionou você alguma vez? Então, não vai ser agora, né? Pode confiar, palavra de amigo.





Jogar em turma é o bicho!!

Reunir a galera e espancar os Controllers é diversão total. Juliana Pereira caiu na farra e mostra as turmas de alucinados

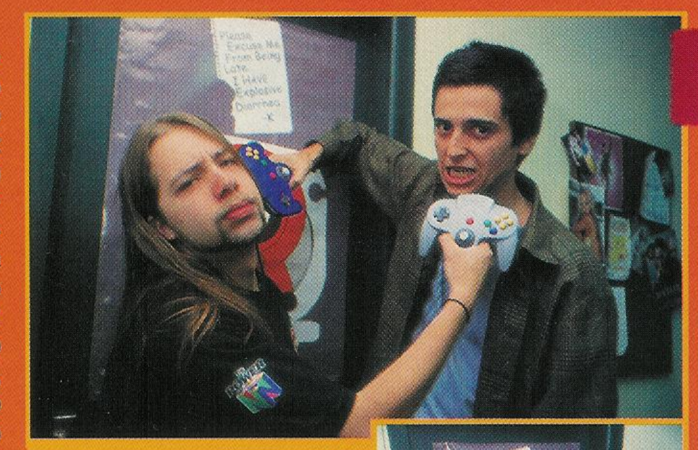
Pior que uma "pelada", só uma "peleja eletrônica": se na primeira a torcida feminina comparece para conferir os dotes físicos dos jogadores, na segunda... esqueça! O espaço muito restrito de jogo e de torcida (sempre contra quem está jogando, obviamente) é dividido entre homens que ficam sempre muito próximos, xingando de perto, numa disputa tão acirrada e violenta quanto o tradicional "futebolzinho": é a habitual reunião para disputar com o Controller em punho.

Aparentemente as únicas vantagens do bate bola eletrônico sobre o de verdade são não suar e não sair contundido, mas tem gente que adora a situação mesmo assim. E faz questão de afirmar que é negócio pra macho.

O futebol faz parte do lance de qualquer jeito, já que 90% dos fissurados em videogame elegeram o esporte para disputas em turma, dividindo a preferência com jogos de luta e a ação **GoldenEye 007**. Os gêmeos André e Ricardo Alves, de 22 anos; seus colegas de casa Erinaldo Soares, de 31 anos, e Eduardo "Banana" Santana, de 23 anos; e amigos Otávio Motta, de 28 anos, e Etemistocles Junior e Eric Firmino, são quase profissionais na arte de brincar com o N64: criaram regras e realizam campeonatos organizados em tabelas de resultados com direito a torcida, palavrão pra caramba, cumprimento no início das partidas que rolam diariamente e narração repleta de frases de efeito do tipo: "É a lei do Oeste: quem não faz, toma" ou "o que interessa é o balanço da rede adversária" e ainda "cada um com seus problemas".

"Levo a brincadeira muito a sério quando estamos disputando os campeonatos. Mas o grande lance do videogame é a confraternização: o período em que jogamos é também de conversar e discu-

tir coisas que normalmente não teríamos tempo para dividir", diz André. Banana tem uma outra justificativa para as horas dedicadas à prática de esporte em frente a TV: "Como não jogo futebol de verdade, adoro disputar no Nintendo 64. Faço coisas que jamais faria num gramado de verdade e posso comentar e discutir todas as jogadas".



"Cebola" e Maurício são os melhores inimigos no Multiplayer

Se essa turma discute e chega a um consenso quanto às regras do jogo, Yuri Dumussi Cruz, Anderson 'Theo' Alexandre Abreu e Eduardo "Cebola" Fidelis, todos com 22 anos, jogam juntos há mais de sete e disputam de acordo com as regras do dono da casa onde rola a encrenca. Eles exploram todos os recursos do Multiplayer e jogam sempre em quatro com uma galera esperando a vez de por as mãos no Controller alheio. O jogo da vez é o **GoldenEye 007**. "Preferimos jogar em turmas porque contra a máquina chega uma hora que satura. Você acaba memorizando todos os movimentos do adversário (no caso o próprio console) – ganha pela memória e não pelo desempenho", conta Theo. O grande barato desta turma é se agrupar de dois em dois para derrubar outras duplas adversárias. "A gente segura dica para vencer e só ensina alguma coisa se o adversário for muito fraco e precisar das informações para tornar o jogo mais competitivo", explica Cebola. O gosto por dividir com os amigos a diversão das partidas em frente a telinha tornou o ato de jogar videogame um legítimo esporte coletivo em que se aprende a aceitar a substituição quando o desempenho não é suficiente, a xingar o juiz (no caso, o colega ao lado), a sair no tapa para fazer valer sua jogada ou tirar muito sarro do amigo derrotado. Além do conceito de esporte coletivo ser uma bela justificativa para convencer a família a aceitar os colegas barulhentos em casa ou a troca dos cadernos e livros por joystick e cartuchos durante algumas horas do dia.





A turma dos gêmeos André (de camisa branca) e Ricardo (de óculos, ao fundo)

É indispensável no Multiplayer

Coisas que não podem faltar numa disputa com os amigos

Comida - Se você e sua turma vão jogar por horas a fio e invadir a madrugada, a velha e boa pizza é item obrigatório, assim como pipoca e até uns salgadinhos. O único problema é conseguir segurar o Controller com toda a gordura acumulada.

Refrigerante - Para acompanhar os comes, né? Dê preferência às garrafas de dois litros. Faça uma vaquinha com a turma, compre umas três e adicione gelo à vontade.

Revistas - Enquanto espera sua vez, vá dando uma boa lida na **Nintendo World** ou numa história em quadrinhos ou mesmo na sua revista de música favorita (importada de preferência, porque nacional...).

Aparelho de som - Pode ser um portátil com fone de ouvido ou um grandão na sala com o volume no máximo. Bandas recomendadas: AC/DC, Ramones, Raimundos e Charlie Brown Jr.

Almofadas - Se você acabou de perder uma partida, jogue-a na cabeça do vencedor. Se preferir também pode ficar encostado nela, dando um relax até chegar sua vez de jogar.

Bons amigos - Não dá para jogar com quem não sabe perder, nem com quem fica reclamando o tempo todo e nem com quem não quer passar o controle quando perde. Amigos legais são indispensáveis.

Pais bacanas - Para fazer a bagunça completa com som no talo, muitos amigos e pipoca no carpete é aconselhável que seus pais sejam compreensivos e modernex. Se for o caso dê uma negociada, tipo você e sua turma limpam a sala depois da zona.

Jogos Multiplayer essenciais - GoldenEye 007, Mario Party, As Aventuras do Fusca e International Superstar Soccer.



WORLD DRIVER championship™

Seu passaporte para o automobilismo

Bem-vindo ao World Driver Championship, um novo mundo de efeitos especiais em games de corrida. É realismo como nunca se viu antes: a começar pela visualização de 8 carros em wide-screen. E você ainda acompanha as mudanças de cor que o carro pode ter de acordo com o circuito e as condições de tempo. São 33 carros para detonar em mais de 10 pistas ao redor do planeta. Escolha uma equipe e brigue com 7 pilotos pela pole-position. Pode voar baixo que você não vai ver nenhum flash. Afinal, aqui não tem radar.

Visite nosso site: www.nintendo.com.br

Nintendo®
by gradiente

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (011) 814.8234.

Leo Burnett



Ação, luta, RPG e Adventure num jogo só

HYBRID HEAVEN

Com a chegada do ano 2000, Estados Unidos e Rússia anunciam um importante acordo de armas nucleares, mas forças ocultas não querem que isso aconteça. É aí que entra o agente secreto do mal Johnny Slater: ele toma o lugar do presidente como um clone e tem de encontrar o misterioso aliado Mr. Diaz. Tudo corre como o esperado até o momento em que, misteriosamente, Diaz dispara um tiro contra Johnny. Ninguém entende o motivo e mais do que rápido, o homem é capturado para que seus superiores possam saber o que aconteceu e por que foram traídos por um de seus comandados.

Tudo isso rola no início de **Hybrid Heaven** e quando você começar a avançar no game, as respostas para todas estas questões vão surgindo. Mas claro que quem jogar este game terá de suar a camisa para descobrir o que está por trás desta conspiração e como é possível clonar pessoas. No meio de todos estes problemas estão governos do mundo, alienígenas e humanos todos interessados em adquirir poderes para governar nosso planeta. Se alguém aí pensou em **Arquivo X**, pode crer que a coisa vai toda por esta praia mesmo. Você joga com um personagem (que ainda não tem um nome definitivo) e tem de vasculhar todos os cantos, numa mistura de RPG, Adventure, ação e luta. E tenha certeza de que todos os recursos do game terão de ser muito bem assimilados para que você consiga se dar bem. Na hora de lutar, por exemplo, dá para escolher entre atacar o adversário com socos ou chutes alto ou baixo, defender e contra-atacar. A cada inimigo vencido, seu nível de experiência aumenta e seu personagem aprende os golpes do derrotado, o que dá aquela força na hora de enfrentar a próxima ameaça.

Toda esta mistura de ficção-científica com videogame será compatível com o Cartucho de Expansão de memória, o que garante a qualidade do visual. A jogabilidade também é boa e por tudo o que vimos na E3 **Hybrid Heaven** tem tudo para se dar bem.

Gênero: RPG
Produtora: Konami
Número de jogadores: 1
Previsão de lançamento: Setembro

STARCRAFT

Um dos melhores games de estratégia de todos os tempos

Muita ação e estratégia aos montes faz de **Starcraft** um dos maiores clássicos do gênero de toda a história. A guerra rola em outros planetas e envolve as raças Terrans (são parecidos com os humanos e possuem um arsenal pesado), Protoss (uma raça com poderes psíquicos com grandes habilidades em artes marciais) e os Zerg (uns insetões raivosos).

No jogo, você tem várias tropas prontas para obedecer ao seu comando e dá para fazer tudo através dos botões C. É com eles que seus homens constróem instalações, fazem a patrulha e outras coisas mais. Cada tropa tem sua função específica dentro das batalhas e você tem de usar as peças certas para fazer tudo direito. Quer dizer, não dá para colocar os fuzileiros para construir prédios ou coisas do tipo.

A jogabilidade está bem simples e, além dos botões C, você utiliza os botões A e a Alavanca de Controle para mover o cursor para enviar suas tropas contra os inimigos. Moleza! Os gráficos ainda não estão tão bons quanto os dos PCs, mas até o lançamento deve melhorar, mesmo porque estava complicado de diferenciar as diversas tropas que existem. Mas fora isso, a essência de **Starcraft** está toda lá, com todas as batalhas espaciais, as inúmeras instalações e os vários veículos diferentes. Mas temos de lembrar de um detalhe importante: o game trará níveis exclusivos para o N64, novos modos (incluindo o Multiplayer e um cooperativo) e tropas inéditas.

Gênero: Estratégia
Produtora: Mass Media
Número de jogadores: 2
Previsão de lançamento: Setembro









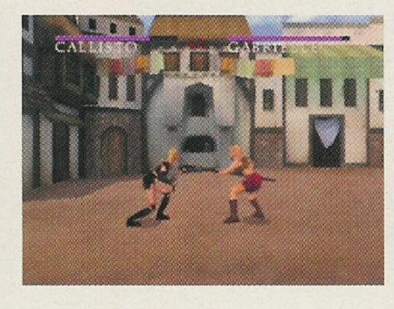


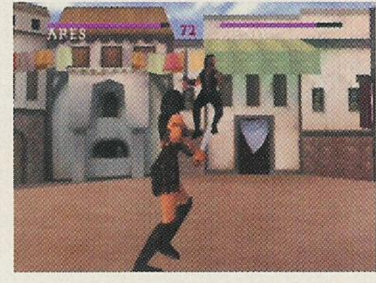
Xena, Warrior Princess: The Talisman of Fate

Estrela da TV toma o N64 de assalto

A guerreira mais sensual, poderosa, casca-grossa e que alegra nossas vidas televisivas surge no N64 em seu primeiro jogo para um videogame. É da hora ter uma personagem como a Xena num game, principalmente levando em conta que os jogos de luta para Nintendo 64 andam meio escassos ultimamente, com a rara exceção de Super Smash Bros. Quem está desenvolvendo o jogo é a Saffire, mesma empresa que fez o violentíssimo Bio F.R.E.A.K.S., que não fez muito sucesso, mas não dá para negar a qualidade. E aqui há novidades: onze jogadores e todos eles saem diretamente do seriado; cada um deles tem armas, ataques e provocações específicos e os ambientes são detalhados.

O jogo não tem grandes inovações para o gênero de luta, mas até onde se pôde ver, os lutadores têm boa movimentação, golpes fortes e fracos e uma bela variação de ataques que aproveitam bem os ambientes tridimensionais. O problema é que a versão da E3 trazia apenas uma arena de batalha e ninguém sabia informar se há outros cenários ou se vai ficar só naquele mesmo. Torcemos para que não, porque é pouco para um game de luta, afinal todos querem ver uma bela variação de imagens. Tomara que não nos decepcionem, mas como ainda demora um pouco para o jogo sair, as melhorias devem rolar com certeza. Vamos todos esperar com água na boca para jogar com a gata guerreira das manhãs do SBT.







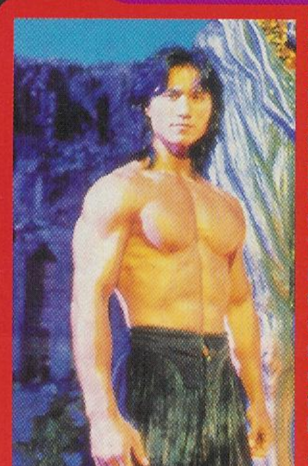
Gênero: Luta
Produtora: Titus
Número de jogadores: 4
Previsão de lançamento: dezembro

Os Games de Hollywood

Hoje em dia é bem comum encontrar bons games baseados em filmes de sucesso. O inverso já é outra história... não existe tarefa mais complicada do que adaptar um jogo para a tela do cinema. Em primeiro lugar, você precisa escolher as pessoas certas para interpretar os personagens. Lembre-se: não basta apenas a semelhança física, o sujeito precisa ser competente para dar conta do recado. Depois, é preciso um cuidado redobrado na hora de escrever o roteiro. Afinal, existe o perigo de tudo cair no ridículo (mais ainda do que as versões das HQs). Por fim, e não menos importante, a escolha de um bom diretor é fundamental.

A receita pode parecer básica, mas outros incontáveis problemas acontecem. Tanto é que além das poucas adaptações já feitas, a maioria delas decepcionou o público. A **Nintendo World** resolveu dar uma geral no que já foi lançado e, melhor ainda, atiça o imaginário dos fãs dos games com algumas sugestões de títulos que poderiam virar filmes e, de quebra, quem poderia encarar os personagens principais. Veja agora tudo o que já foi lançado na praia de jogos:

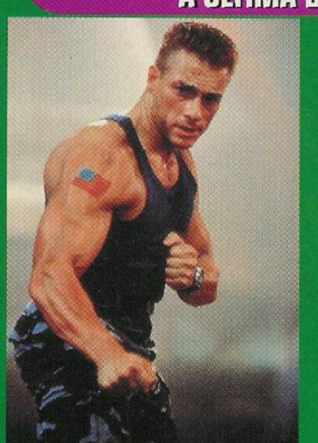
MORTAL KOMBAT



A turma de Liu Kang se deu muito bem na telona. Na verdade, Mortal Kombat foi a mais bem sucedida adaptação de game feita para o cinema. Rendeu US$ 122 milhões ao redor do mundo e faturou outra fortuna em vídeo. Robin Shou (foto) – ator chinês em sua estréia nos EUA – mostrou ser uma escolha acertada para viver o bom de briga Kang. O filme, que trazia também Christopher Lambert (Rayden) e a bela Talisa Soto (Kitana), era ágil e recheado de música tecno. Uma seqüência foi feita mas não repetiu o sucesso. Do elenco original, só Shou e Talisa voltaram. Além dos filmes, houve uma série animada (exibida pelo canal Fox Kids) e uma mais recente, que utiliza a mesma fórmula dos longas, só que com outros atores. E é bem divertidinha!

Olha o Liu Kang

STREET FIGHTER
A ÚLTIMA BATALHA



Van Damme é Guile

Jean-Claude Van Damme (foto) estava em alta quando Street Fighter – A Última Batalha chegou às telas em 94. Talvez por esta razão, um filme tão picareta como este conseguiu arrecadar quase US$ 100 milhões no mundo. Claro, sem esquecer a legião de fãs que deve ter dado uma forcinha. O roteiro e a direção, de Steven E. de Souza (o mesmo que escreveu Duro de Matar e 48 Horas), realmente assustam. Raul Julia (em um de seus últimos papéis antes de morrer) não esconde o constrangimento como o general Bison.

As versões animadas lançadas no Japão no ano seguinte (e baseado no game Street Fighter 2) recuperaram a credibilidade dos personagens.

Games com cara de filmes

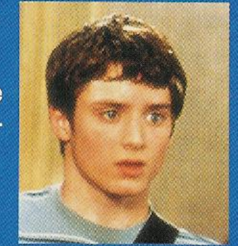
Aí vai uma lista de jogos que a redação

LINK

Jogo: The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Ninguém melhor que o ator Elijah Wood (Prova Final, Impacto Profundo) para viver o herói Link.

Além de ser um ótimo ator, Wood possui características físicas que se encaixam perfeitamente no estilo dos desenhos japoneses – sua baixa estatura, o formato de seu rosto e principalmente os olhos grandes. O diretor Peter Jackson (Os Espíritos) percebeu o potencial do garoto e já o contratou para viver o personagem Frodo Baggins na aguardada versão para o cinema da saga O Senhor dos Anéis.



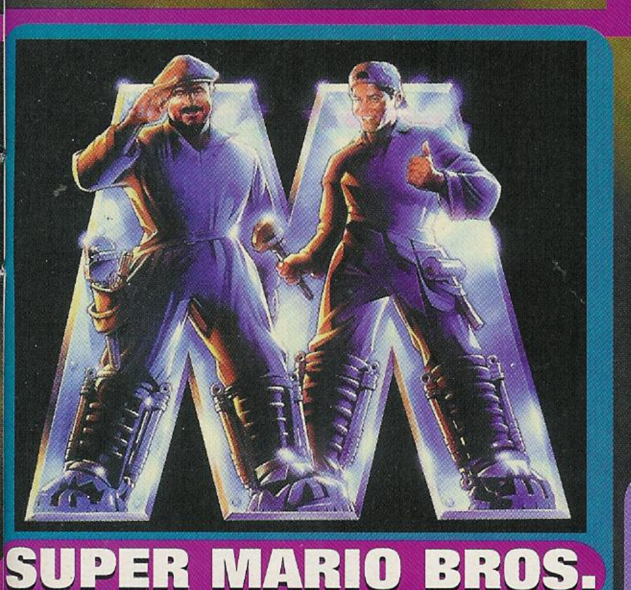
DUKE NUKEM

Jogo: Duke Nukem

A escolha mais óbvia para viver o truculento Duke Nukem (que sempre atira primeiro e pergunta depois) seria Arnold Schwarzenegger. O astro, por outro lado, está buscando papéis diferentes – no final do ano, ele estará ocupado demais com End of Days, no qual luta com o demônio em pessoa. Quem viu recentemente Kurt Russell como o herói calado em O Soldado do Futuro pode comprovar que ele seria a escolha certa. Russell economiza palavras e está em grande forma física.



Filmes viram jogos e jogos viram filmes numa salada que não tem fim. Veja agora o que presta, o que não presta e o que poderia prestar. Por Ricardo Matsumoto

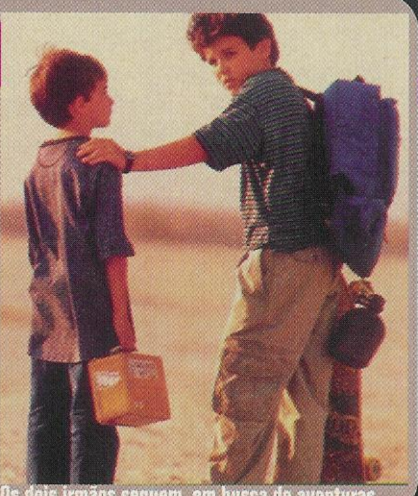


SUPER MARIO BROS.

Uma das mais lamentáveis versões para o cinema desperdiçou o personagem símbolo da Nintendo e um ótimo elenco liderado por Bob Hoskins (Mario), John Leguizamo (Luigi) e Dennis Hopper (o vilão King Koopa). Talvez a razão do fracasso nas bilheterias não esteja apenas no exagerado custo de produção – com cenários extravagantes e efeitos especiais caprichados. O roteiro era fraco e Mario e Luigi mostraram que realmente nasceram para o universo dos games. Supermario Bros. foi a primeira (e até agora única) tentativa de levar personagens "não lutadores" para o cinema.

THE WIZARD

Este filme não foi inspirado em nenhum jogo específico, mas como o tema é o videogame, nós não deixaríamos de citar. Um menino com problemas mentais descobre que tem grandes habilidades com games e vai participar de um Campeonato Nacional de Nintendo. O filme era na verdade uma grande desculpa para divulgar o lançamento do Super Mario Bros. 3 para o NES, mas fez sucesso mesmo assim. Saiu aqui em 91, com o nome de O Herói do Videogame. Fred Savage (o Kevin do seriado Anos Incríveis) é o ator principal.



Os dois irmãos seguem em busca de aventuras

DOUBLE DRAGON

Lançado no mesmo ano de Street Fighter, Double Dragon era um ótimo game que virou um verdadeiro desastre cinematográfico. Mark Dacascos (que é um astro de filmes B) e Scott Wolf (da série de TV O Quinteto) são os irmãos lutadores que enfrentam o vilão interpretado por Robert Patrick (o andróide T-1000 de O Exterminador do Futuro 2). Embora Dacascos seja um exímio lutador, seu parceiro Wolf não mostra a menor afinidade na hora de entrar em ação. O resultado é lamentável e só agrada as crianças bem pequenas.



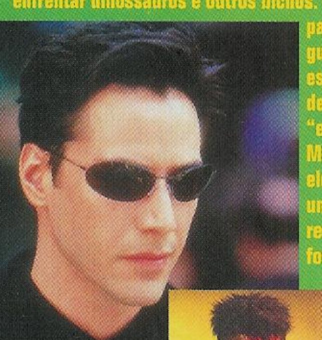
Dacascos e Wolf lutam no filme

da NW achou que dariam bons filmes. Dê uma olhada e veja se não combina mesmo!

JOSHUA FIRESEID

Jogo: Turok

Ninguém iria reclamar se Keanu Reeves assumisse o papel do índio Joshua, que nasceu no game Turok e adora enfrentar dinossauros e outros bichos. Além de ser parecido com o guerreiro, Reeves está em alta depois de encarar Neo, o "escolhido" do filme Matrix. É claro que ele precisa malhar um pouco e recuperar a boa forma de quando estrelou Velocidade Máxima.



SCHNEIDER BELMONT

Jogo: Castlevania

Robert Patrick (o vilão de O Exterminador do Futuro 2) daria um ótimo Schneider Belmont. Não só pela semelhança física, mas pelo jeitão calado e quase robótico de andar. Além disso, já disse em entrevistas para revistas americanas que está cansado de interpretar vilões. Um herói baseado em um game poderia vir bem a calhar e dar uma guinada em sua carreira.



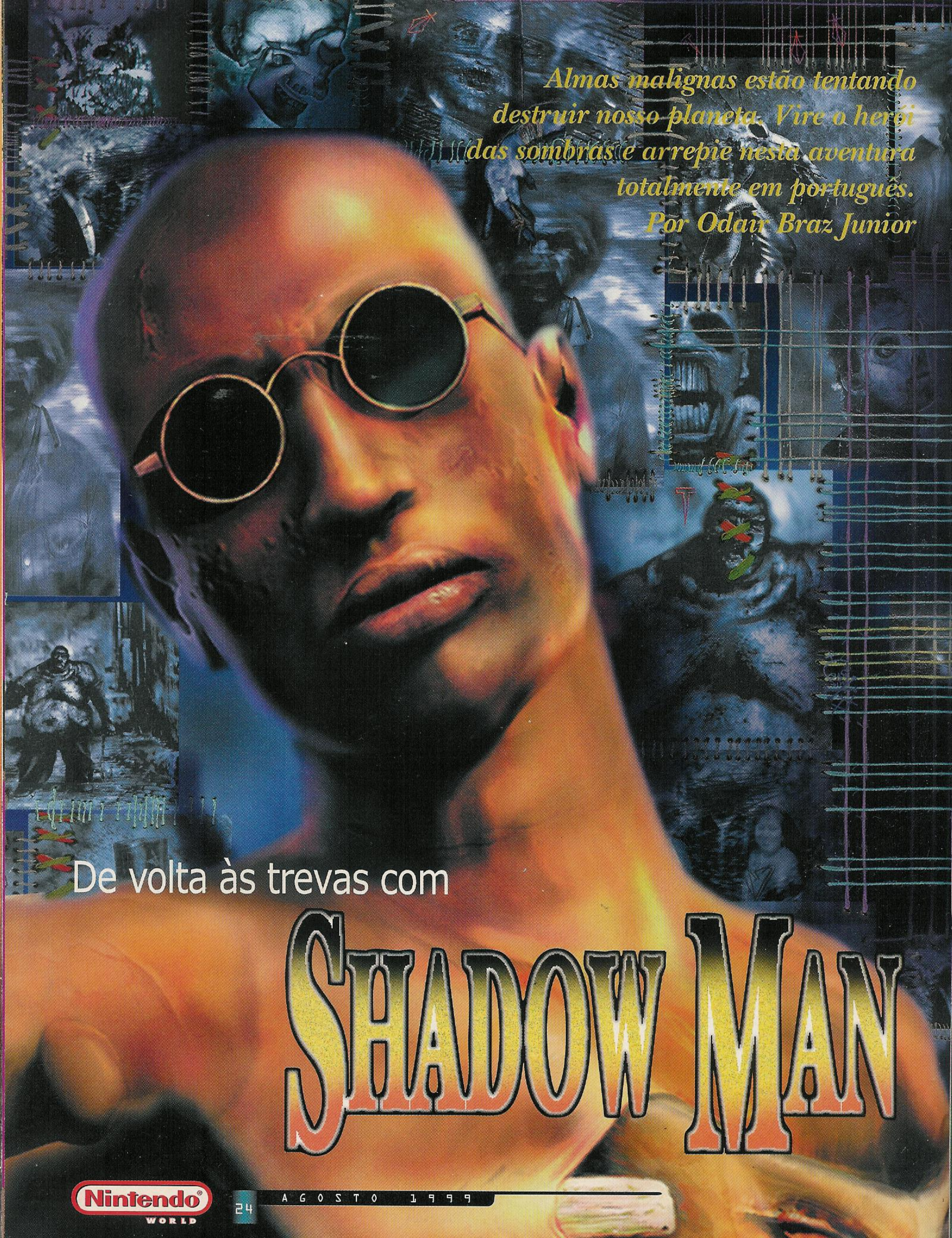
SAMUS ARAN

Jogo: Super Metroid

É bem difícil que isso aconteça, mas Sarah Michelle Gellar (a estrela da série Buffy – A Caça Vampiros) se encaixaria como uma luva como a bela e ágil Samus Aran. Para quem não sabe, Sarah sabe lutar e gosta de dispensar dublês em suas cenas. Além, é claro, do fato de que é uma das estrelas da moda nos EUA e atrairia uma massa de adolescentes sedentos.







Almas malignas estão tentando destruir nosso planeta. Vire o herói das sombras e arrepie nesta aventura totalmente em português.
Por Odair Braz Junior

De volta às trevas com

SHADOW MAN

Terror, violência e magia negra no mundo dos mortos. Shadow Man é um dos games mais aterrorizantes e violentos desta temporada e tem tudo para se tornar um dos mais celebrados jogos do ano. Visualize filmes como Seven e O Silêncio dos Inocentes e você verá o que o aguarda. Apesar de tudo isso, o game é um jogo de super-herói como outro qualquer, mas com elementos novos. O personagem principal se chama Michael LeRoy, é negro (o que é bem incomum nos videogames) e é um ser capaz de andar no nosso mundo e também ir para o reino dos mortos sempre que necessário. Sua força sobrenatural vem de um símbolo místico em seu peito. Seus poderes lhe dão a capacidade de ser um ótimo assassino assim como um mestre em vodu. Mas calma lá: tudo isso ele usa para fazer o bem e salvar o mundo. E é exatamente esse serviço sujo que ele tem nas mãos e que você terá de ajudá-lo.

O herói deve ir ao mundo dos mortos enfrentar uma seita do além que pretende invadir o lugar onde moramos para destruir, pilhar, eliminar e matar tudo o que estiver dando sopa pela frente. É, eles são malvados.

E de onde vem uma história tão original? Dos quadrinhos. Assim como o Turok, Shadow Man é outra adaptação que a Acclaim faz dos gibis diretamente para o Nintendo 64. O quadrinho pertence à editora Valiant, comprada pela Acclaim, que tem os direitos exclusivos para fazer estas versões bacanas. Além de Turok e Shadow Man, a editora ainda tem Armorines na manga, que loguinho vira jogo também. E já, já estará saindo um encontro entre os dois heróis nas HQs e obviamente vamos contar tudo pra você em primeira mão.



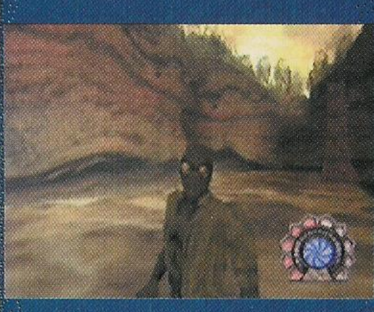
Shadow Man conversa com uma cobra macabra



Jack Estripador na seqüência de abertura



Shadow Man não é muito bonito



O herói ainda na versão humana

Tudo em português

Com todos estes ingredientes macabros é mais do que claro que Shadow Man não é um jogo para crianças. A faixa etária nos Estados Unidos é para jogadores acima dos dezessete anos e no Brasil também funciona assim. Mas a melhor notícia que você pode querer, além do jogo ser fantástico realmente, é que as falas dos personagens estão todas com legendas em português, o que é um avanço gigantesco para a galera. A Acclaim já facilitou bastante a vida de quem joga South Park (também no nosso idioma) e agora dá aquela mãozinha amiga para os aficionados por Shadow Man. E isso é mais do que necessário, principalmente porque o jogo tem uma história densa e até meio complicada e tudo é falado num inglês extremamente rápido. Quer dizer, tem gente que entende inglês mais ou menos e até consegue se virar bem na maioria dos jogos, mas este game exige um excelente conhecimento da língua, o que complicaria a vida de grande parte das pessoas.

Toda a tradução foi feita pela Gradiente Entertainment, que tomou o cuidado de adaptar os termos em bom português e há até gírias como "mano", "merda" e outras palavras mais descoladas e abusadas.

Partindo para o ataque

O jogo inteiro tem um visual puxado para o Dark, com imagens escuras, som aterrador e isso tudo já dá para perceber logo no começo da aventura. A seqüência de abertura é longa e mostra Jack, o Estripador, um lunático que saía matando mulheres em Londres no final do século passado. O cara é meio que convocado pelo exército do mal, que precisa criar uma horda de almas negras e assim conseguir invadir o mundo dos vivos e transformar tudo numa desgraça completa. Logo em seguida surge nosso herói conversando com sua namorada (ou algo do tipo) sobre sua longa e perigosa jornada para "apenas" salvar o mundo da destruição total. Shadow Man terá de ir ao reino dos mortos e recuperar as almas negras, caso contrário é o fim do mundo como nós o conhecemos.

A saga de Michael LeRoy começa na cidade de Nova Orleans, nos Estados Unidos. Este lugar é conhecido por suas influências africanas e isso significa muito vodu e magia negra pelo meio do caminho. E para começar de verdade sua missão, Shadow Man tem de cair num poço profundo e nadar por um lugar estranho. Ali é o elo do mundo dos vivos com o dos mortos. Mas

Isto é o que você deve encontrar nas fases

Shadow Man conversa com sua amiga

também há uma outra alternativa para ir desta para melhor: começar a atirar nos cães no começo da fase e esperar que eles façam o serviço sujo. Bom, já deu para sentir que o clima aqui não é brincadeira mesmo, né?!
Toda a ação rola em terceira pessoa, isso quer dizer que você pode ver o personagem andando pelos cenários, o que é sempre legal. A movimentação do herói é muito boa e ele tem vários movimentos como rolar para frente, dependurar-se em beiradas e cordas, pular e por aí vai. Para enfrentar os inimigos, Michael usa uma espécie de revólver com um disparo que deve ser um plasma ou algo assim. São necessários vários tiros para detonar os monstros mais fraquinhos e muitos contra uns mais poderosos que surgem logo no começo da fase. E o som da arma é bem potente e até meio assustador. Os adversários parecem uns zumbis e soltam gemidos estranhíssimos, o que realmente dá muito medo.
Os gráficos são excelentes e enormes. Dá para interagir com quase tudo, entrar em vários



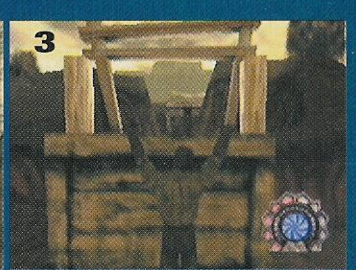
lugares, se queimar com fogo e andar pelos rios de sangue que correm por todos os cantos. Há efeitos de luz bacanas e com o Cartucho de Expansão de memória o visual fica ainda mais completo e definido.
A jogabilidade é facílima de pegar e não atrapalha em nada, e em se tratando de jogos de ação é excelente, principalmente porque na maioria das produções sempre rola um embaço ou outro.
Estes elementos todos combinados resultam num jogo poderoso, com um nível de desafio bastante alto, afinal você tem de achar objetos que restauram sua energia e também procurar por receptáculos que guardam as almas a serem resgatadas. Há inimigos casca-grossa e quem enfrentar a encrenca terá várias horas de muita diversão e medo. Medo de verdade.

Movimentos de Shadow Man

O herói é capaz de ações bem variadas durante a aventura. Veja só:







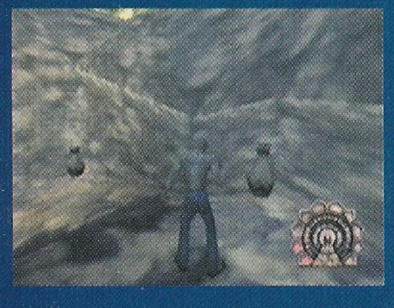




1. Shadow Man pode andar de lado dependurado nas paredes
2. Ele também dá saltos para frente e vira cambalhota
3. Dependura-se em lugares altos como barrancos e etc.
4. Empurra objetos como pedras e caixas
5. Ele anda dependurado em cordas

O herói em ação

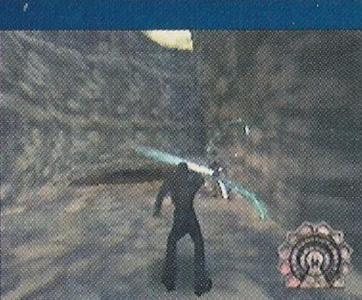
Algumas manhas para você se dar bem logo de cara





Quando estiver jogando, vasculhe os vasos: eles podem esconder energia





Nestas duas fotos você vê Shadow Man detonando dois zumbis. Assim que eles morrem, deixam energia que fica flutuando no ar. É só passar por cima e ficar ainda mais forte

DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	Iguana UK
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Acima de 17 anos

COMANDOS



AVALIAÇÃO

Gráficos	9,5
Som	9,5
Jogabilidade	9,0
Diversão	9,0
Replay	9,0

Nota final
9,3

QUAKE II™

Um fuzileiro, uma raça alienígena e armas, muitas armas

Estoure esta bomba...

Clássico absoluto para qualquer pessoa que jogue videogame neste planeta, Quake já virou até uma instituição. A aventura faz parte de uma linhagem histórica que surgiu com o velho **Wolfenstein 3D** (nos computadores) e **Doom**, todos do mesmo criador.
E para sorte e felicidade da nação de fãs, **Quake 2** chega destruindo e detonando na qualidade. Tudo o que você pode querer de um jogo de ação como este está lá. O visual é um dos melhores, com efeitos de luzes que realmente impressionam. Só para ter uma idéia, quando você dispara um tiro com raio, por exemplo, a luz acompanha todo o trajeto dela, até atingir o alvo.
O game é enorme, cheio de corredores e, meu amigo, você está realmente encrencado. Sua situação é desesperadora: você é um fuzileiro e está numa espécie de estação espacial cheia de aliens prontos para acabar com qualquer coisa que passar pela frente. Há uma infinidade de inimigos e para conseguir se safar de toda a encreca, você conta com um belo arsenal de armas que vai surgindo pelo caminho. Há metralhadoras, armas laser, armas de grosso calibre, armaduras, lança-granadas e por aí vai.
Os alienígenas também variam bastante. Há uns fracotes, outros mais fortes, uns que podem levantar você do chão com apenas um soco e outros armados até os dentes, só esperando você colocar seu corpinho indefeso na frente. É, tá pensando que é moleza, é?
As fases não chegam a ser extremamente longas, o que até é legal, porque assim ninguém enjoa facilmente. Para terminá-las, além de detonar os inimigos você tem de completar alguns objetivos e encontrar os segredos, que estão em lugares bem escondidos. Há fases com um número maior ou menor deles. As missões são coisas como localizar e usar uma máquina de teleporte, encontrar um CD com informações vitais, invadir o centro de comunicações, localizar explosivos e muito mais.
Os gráficos estão hipervelozes e se você tem um Cartucho de Expansão de memória a coisa fica melhor ainda. O jogo não trava em nenhum momento, a movimentação dos inimigos é boa e os malvados podem disparar contra você segundos antes de morrer, quando já estão caídos no chão. Por isso, todo cuidado é pouco para não perder energia de bobeira.
A jogabilidade é boa, e responde rapidamente aos seus comandos. A configuração original é a mesma de **Turok**, ou seja, você vai para frente e para trás nos botões C e olha para cima, baixo e lados com a Alavanca de Controle.
Para quem procura emoção de verdade, o negócio é jogar no modo difícil, porque no fácil ou médio a



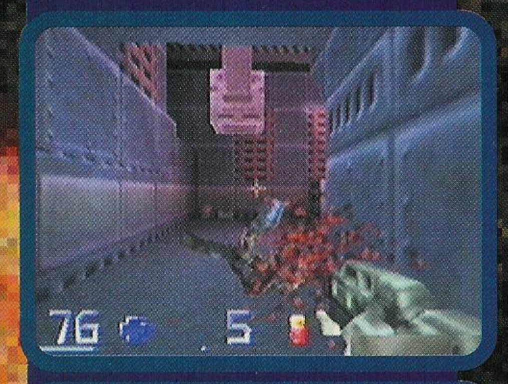
...e encontre uma passagem secreta



Destruindo objetos dos cenários...



...dá para encontrar armas e até coletes



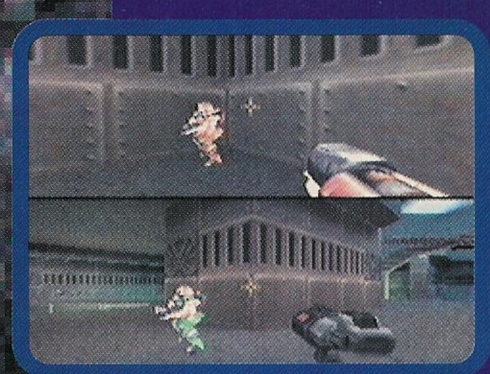


Não dê moleza, mande bala em tudo que vier pela frente

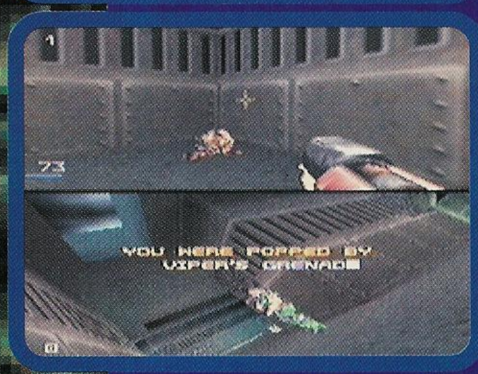
coisa fica a maior baba. **Quake 2** não fica devendo nada para a versão de computador tanto nos gráficos como na velocidade do game. É tudo perfeito e conseguir ficar longe do jogo por algumas horas chega a ser um desafio e tanto. É viciante mesmo! Como a carnificina rola solta, **Quake 2** é recomendado apenas para jogadores acima dos dezessete anos.

Multiplayer é coisa pra macho

Jogar com os amigos é outra grande atração de **Quake 2** porque existem quatro modos de jogo: Deathmatch (você caça seus amigos e vice-versa), Fragteams (os jogadores montam esquipes para pegar outra equipe) e Flagwars (é uma luta por bandeiras. É só pegar a da sua equipe). Claro que todas as armas, armaduras e itens estão presentes nesta opção e pode ter certeza absoluta: a diversão é desenfreada. A tela se divide na horizontal e dá para disputar em até quatro pessoas ao mesmo tempo. Aqui dá para ver o adversário se aproximando e a movimentação não é tão boa, mas isso não deixa a disputa ruim em nenhum momento. Na verdade, quando estiver sendo atacado, você não vai nem prestar atenção nisso porque a velocidade não diminui nunca.







As telas acima pertencem ao Multiplayer. A foto do meio mostra a caça às bandeiras



COMANDOS



DADOS

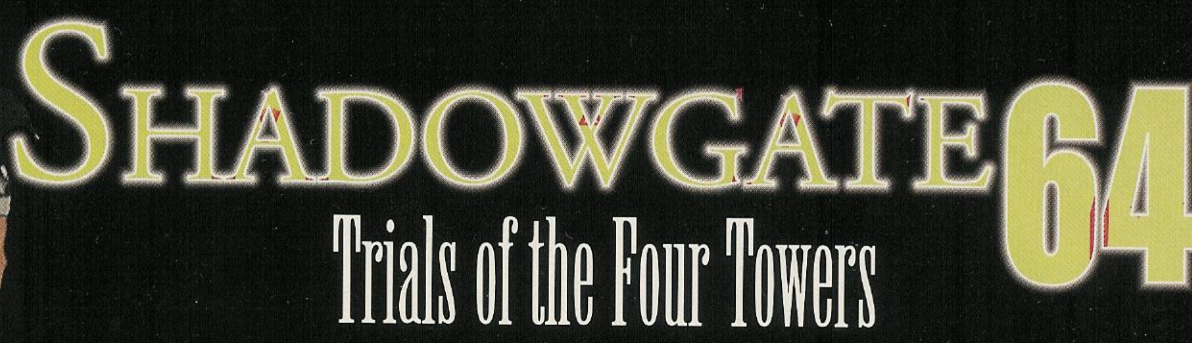


Tipo de jogo:	Ação
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Raster Productions
Cartucho de memoria:	Não
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Acima de 17 anos

AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	8,5	8,7
Som	8,5	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,0	
Replay	8,5	





Shadowgate 64
Trials of the Four Towers

Chegue ao final na maior moleza. Por Pablo Miyazawa

No final de 1989, uma desconhecida empresa chamada Infinite Ventures desenvolveu o primeiro Shadowgate para Nintendo 8-bits com um design de jogo totalmente novo (misturando RPG tradicional com ação), visual medieval e trilha sonora de filme de terror. Virou clássico na hora. Agora, a mesma equipe se reuniu para criar Shadowgate 64: Trials of The Four Towers.

Shadowgate 64 não é um jogo pra qualquer um. É preciso gostar muito de Adventure e RPG, saber um mínimo de inglês e ter paciência. Quer dizer, é perfeito para quem já está meio cansado de jogos de ação e tiroteio desenfreado.

O esquema é pouca briga, muita conversa e montes de quebra-cabeças. É importante ficar por dentro da história e prestar atenção em todos os diálogos e detalhes para entender o que está rolando. Às vezes, a solução de um enigma está bem na sua frente, por isso não deixe de experimentar tudo o que puder. Fale com todo mundo, tente usar os objetos e poções mágicas, mexa em qualquer coisa que parecer suspeita e não deixe de salvar o jogo o tempo todo.

E se você estiver a fim de decifrar todos os enigmas do game sozinho, pare já de ler esta matéria. Agora, se você estiver encalhado em alguma parte do jogo, procure as respostas de suas dúvidas em nosso guia supercompleto. A verdade está toda aí embaixo.

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK

Tipo de jogo:	Adventure/RPG
Publisher:	Kemco
Desenvolvimento:	Infinite Ventures
Cartucho de memória:	Sim
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	Todas as idades

COMANDOS

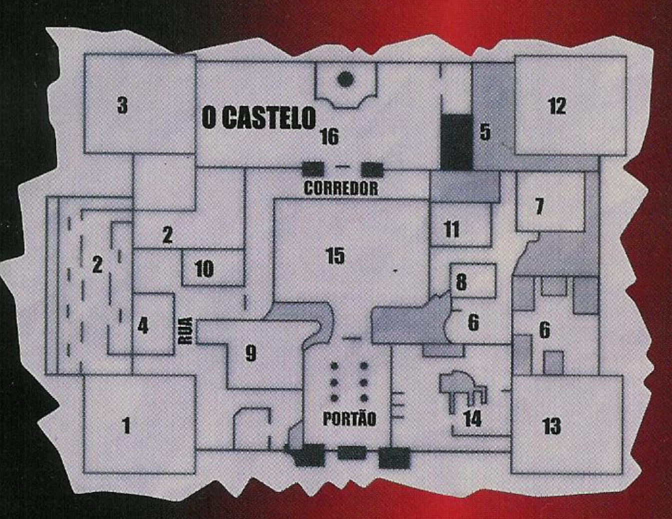


AVALIAÇÃO

Gráficos	7,5	Nota final
Som	8,5	7,4
Jogabilidade	8,0	
Diversão	8,0	
Replay	6,0	



1 Você é Del Cottonwood, um Halfling que acabou de ser capturado. A primeira coisa a fazer é conversar com Agaar, o preso da cela ao lado. Coma o almoço deixado pelo carcereiro e pegue o osso que sobrar. Mova a cama de palha para revelar uma tampa que dá acesso ao esgoto. Abra a tampa usando o osso como alavanca. A passagem para os esgotos se abrirá.



1• Tower of Disciples
2• Cemitério/Igreja
3•Tower of Lakmir
4•Rusty Sword Inn
5•Waterway
6•Área de Escavação
7•Control Room
8•Casa de Rastolin
9•Thieves' Den
10•Festus's Shoppe
11•Casa de Agaar
12•Tower of Trials
13•Tower of the Flying Dragon
14•Estábulo
15•Altar
16•Parque

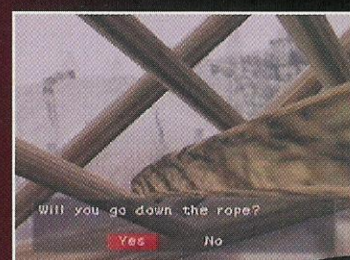


2 Você cairá no meio dos esgotos. Entre pela porta atrás de você e pegue o mapa no chão (acione-o pressionando o botão R). Um fantasma irá aparecer, mas você não entenderá nada do que ele fala por enquanto. Não siga em frente ou morrerá afogado! Saia dali e pegue o cano de metal no buraco da parede. Entre na sala do meio e bata com o cano no pilar de pedra à sua frente. Ele cairá e servirá como ponte para você atravessar para a outra margem. Passe pela porta e siga pelo corredor de pedra. Há uma picareta (Pickclax) junto aos destroços da parede. Pegue-a e volte para o esgoto. Entre agora na última porta. Use a picareta na parte da parede com cor diferente, para subir para a parte de cima. Olhe para o alto e use a picareta mais uma vez no teto de pedra. Um buraco se abrirá para você subir.

3 Saia da sala pela porta. No corredor, entre pela primeira porta à esquerda e pegue o rolo de corda. Na sala da frente, pegue a estátua da fada que está na estante. Volte para o corredor e siga até o final. Você sairá na sala principal da primeira torre (Tower of Disciples). Pegue a estátua do elfo que está sobre o balcão e siga pela única passagem aberta. Surge Lakmir, seu guia. Depois de ouvir sua mensagem, suba e pegue todos os livros que encontrar nas duas bibliotecas. Suba e entre pela porta da esquerda. Na estante de livros, coloque as duas estátuas que você pegou nos espaços que estão faltando ao lado da outra estátua (veja a ordem de altura!). Uma passagem se abrirá para os dormitórios. Pegue tudo o que encontrar, principalmente a Pixie Flute que está numa estante. Nas outras salas, pegue o frasco de Liquid Sunset, as cartas e a moeda de ouro (Ancient Coin). Volte para a biblioteca e suba a escadinha que está ao lado de uma pequena janela. Use a corda ali e toque a Pixie Flute para encolher seu tamanho. Desça pela corda para sair da Torre.









4 Toque a flauta novamente para retornar ao seu tamanho normal e saia do cemitério. Entre na Igreja e pegue o frasco de Dragon Tears no altar. Desça para o andar de baixo, pegue o pé de cabra (Crowbar) e as duas chaves que estão próximas à parede. Volte para a igreja e suba a escada de madeira. Use o Crowbar no prego que está ao lado do vitral. Aparece uma escada para o telhado. Antes de subir por ela, desça e pegue o prego (Nail). No telhado, desvie dos buracos no chão e entre pela janela. Você está na Torre de Lakmir. No corredor, siga para direita e entre na primeira porta. Ali, abra o barril com água e use o Dragon Tears nele. Depois, pegue o frasco de óleo (Oil Flask). Saia, vá para esquerda até o final e desça. Desça a outra escadaria e atravesse outro portão. Na sala da esquerda você encontrará uma caneca (Mug) sobre a mesa e uma chave (Rusty Key) atrás do pilar. Na sala da direita, pegue o fio de cabelo do Gigante (Giant's Hair).

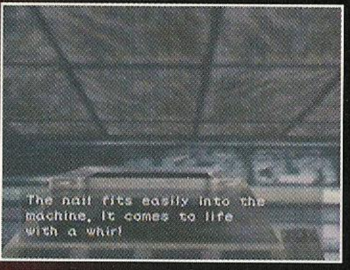


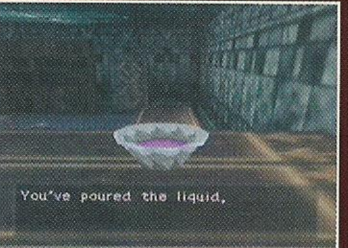


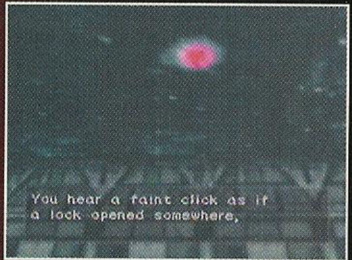


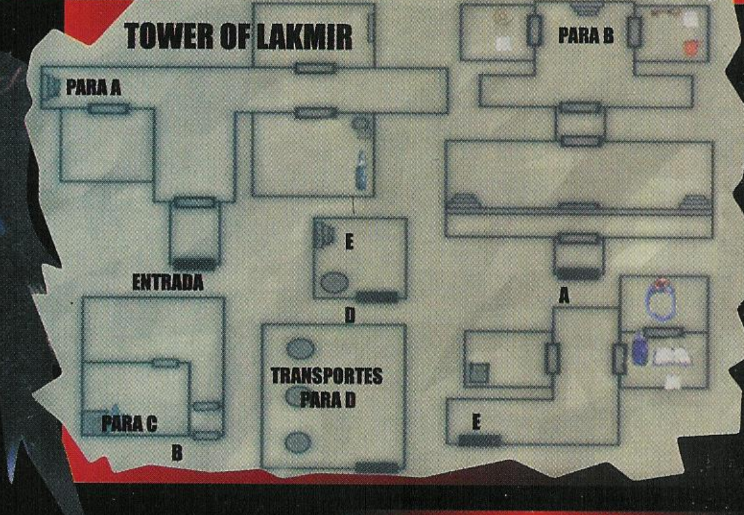
5 Saia e desça as escadas. Use o óleo para abrir a porta de metal emperrada e siga até encontrar um símbolo em forma de estrela (Star Crest) em uma porta de metal. Pegue-o e volte até a sala com o barril de água. Encha a caneca com água e entre na sala ao lado. Apague o fogo azul da lareira com a caneca e use a Star Crest no buraco. Isso abrirá a porta onde a Star Crest foi encontrada. Lá você encontrará Lakmir mais uma vez. Ele lhe desafiará a escapar de seu labirinto. Para sair é preciso encostar nas estátuas teletransportadoras na ordem correta. É assim: encoste primeiro na estátua da esquerda, depois na da direita, depois na do canto superior direito, depois na da direita novamente, e, por último, na da esquerda. Suba as escadas e entre pela porta da esquerda. Jogue o prego (Nail) dentro da máquina para fazer uma chave. Entre pela porta da frente e pegue o frasco de Night Elixir na estante. Vá até o balcão e misture o Night Elixir com o Liquid Sunset dentro da bacia. A reação mágica fará surgir um buraco vermelho no teto. Suba na cadeira e use a chave no buraco. A porta para a sala de Lakmir está aberta. Você encontrará três anéis. Entre e pegue os três, mas coloque apenas o do meio (o vermelho). Com ele, você poderá conversar com os mortos (em compensação, nenhum ser vivo irá entender o que você fala).



















6 Retorne até a sala com os dois caixões e converse com a mulher morta. Ela lhe dará um pingente (Jezibel's Pendant) e lhe dirá para procurar por seu filho Saul. Saia dali e desça as escadas. Use a chave (Rusty Key) para abrir a porta. Você sairá no mesmo local onde encontrou a picareta. Siga até o fim e abra a outra porta, para sair dentro do corredor da Tower of Disciples novamente. Entre na primeira sala da esquerda (aquela com o cavalinho de pau) e, usando o Anel dos Mortos, fale com o fantasma de Dorn. Ele lhe dará uma chave e pedirá para você encontrar o espírito de sua neta. Não deixe de pegar o sapatinho dela que está na mesa. A porta principal da Torre estará aberta. Saia e vá para o lado esquerdo até encontrar o alojamento (Inn). Antes de entrar, equipe-se com o pingente de Jezibel. Responda as perguntas que Modor, o dono do alojamento, lhe fizer (as respostas estão no livro Family Diary). Depois, fale com a mulher de vermelho que está no canto (ela é a irmã de Agaar). Se concordar em ajudá-la, você ganhará uma pedra mágica (Orb).

7 Saia do Inn, abra a porta dupla que está logo em frente e siga toda a trilha para a esquerda. Passe por dentro do Sorcerers Quarter até chegar em uma porta de madeira. Abra para entrar na área de escavação (Escavation Area). Desça pela escada – cuidado para não cair! – e dê a moeda de ouro (Ancient Coin) para o escavador. Ele irá embora e deixará o caminho livre para você procurar o outro sapatinho, que está em cima de um monte de terra. Volte pelo mesmo caminho até encontrar um grande portão à sua direita. Entre e siga para a direita para entrar no Waterway. Coloque o anel e converse com Kaitlin, a neta de Dorn. Depois, volte a falar com Dorn para ganhar a Stone of Thirst, uma pedra com poderes especiais.

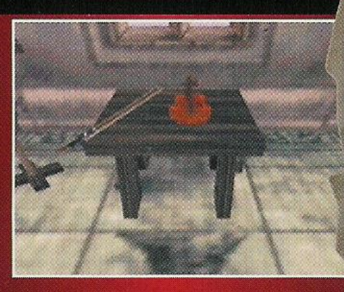


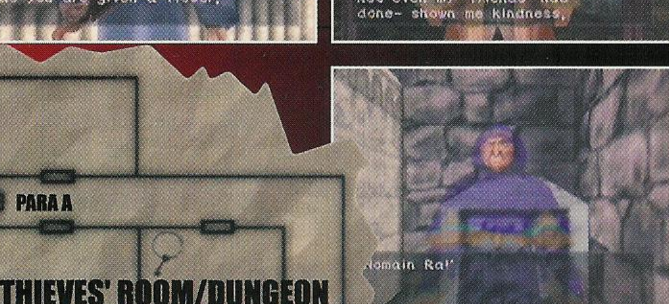
8 Volte para as ruas e entre no Thieve's Den, que fica logo à frente do Inn. Suba as escadas e entre pela porta da esquerda. Converse com Will Goddard até ele tocar todas as três músicas. No final, ele lhe dará uma flor (hmm?). Hora de voltar para o cemitério. Vá até a última lápide (ao lado do buraco onde você desceu com a corda), coloque a flor no túmulo e converse com o espírito de Aristolin. Ele lhe dirá para buscar seu tesouro, que está sendo guardado por seu criado. Antes de fazer isso, vá até a lápide que está protegida por uns troncos (à direita da entrada da igreja) e jogue um pouco de Dragon Tears ali. Depois, converse com o espírito para aprender as palavras mágicas que fazem a Stone of Thirst funcionar.





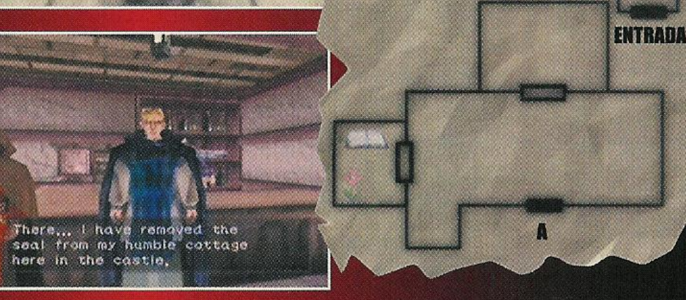












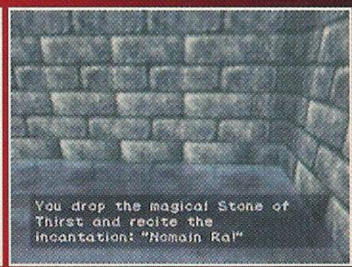
9 Retorne aos esgotos e caminhe até o final, onde há um esqueleto afundado. Converse com o fantasma para receber o valiosíssimo tesouro de Aristolin. Agora, vá até a Festus's Shoppe (loja que fica próxima ao Inn) e troque este tesouro por um violino (Chipped Violin). De posse do instrumento, entre no Thieve's Den (mesmo lugar onde você conseguiu a flor) e entre na primeira porta da direita. Coloque o violino em cima da mesa próxima à partitura e corra para se esconder perto do fogão. Seja rápido, porque senão o carcereiro (aquele do começo do jogo, lembra?) surgirá e acabará com sua alegria. Espere ele começar a tocar o violino e passe correndo por trás dele. Pegue a chave (Dungeon Key) que está na mesa e desça as escadas correndo. Abra a cela de Agaar e entregue a Orb para ele. Ele soltará um feitiço que libertará vocês da cela e prenderá o carcereiro. Por via das dúvidas, use a chave na porta para trancá-lo. Vá direto para o Inn e converse com Agaar. Ele irá embora, mas antes lhe dará a permissão de descansar no quarto dele (Agaar's Room), que fica bem próximo à área de escavação.



10 Entre no Agaar's Room e pegue todos os itens que encontrar, inclusive a alavanca (Lever) no pé da cama, as pedras de acender fogo (Flint) na estante e a presa de dragão (Dragon Fang) no meio dos livros. É hora de agitação! Vá para a área de escavação 2, desça as escadas e siga até o Reservatório (Reservoir). Use a Stone of Thirst na beirada para secar a água, depois desça ali pela outra entrada que há ao lado. Siga até chegar na Sala de Controle (Control Room). Coloque a alavanca de metal (Lever) na ponta da máquina e mova as torneiras da seguinte maneira: a da esquerda, para a esquerda (left); a do meio, para a direita (right); e a da direita, também para a direita. Então, mova a alavanca. Isso irá drenar toda a água do Waterway e abrirá caminho para a terceira torre, a Tower of Trials.



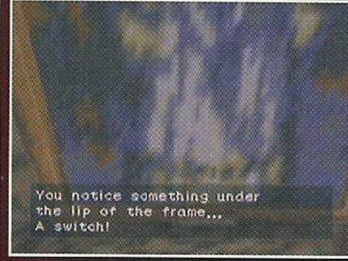


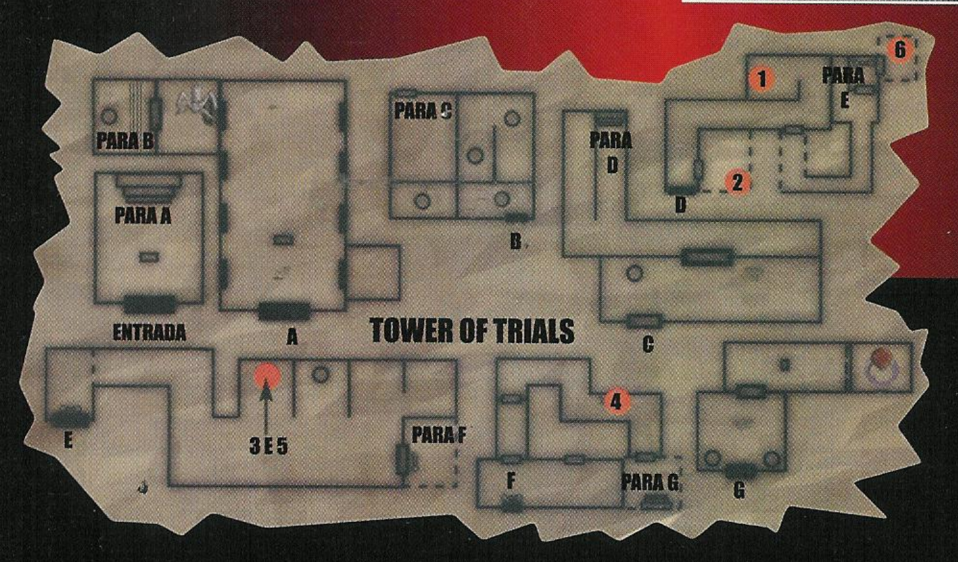




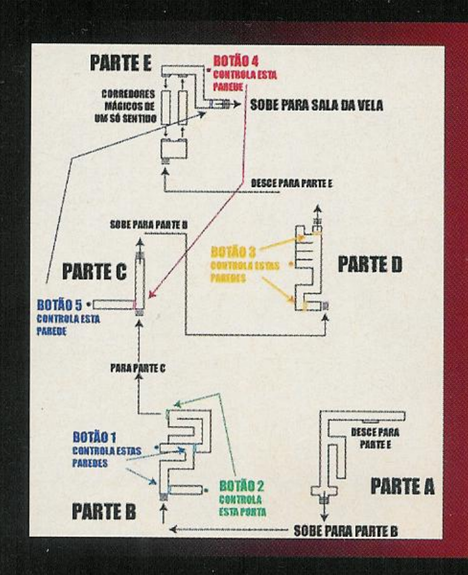
11 Vá até o Waterway e entre na porta que estava submersa. Prepare-se para um enigma atrás do outro. O esquema aqui é sempre salvar o jogo a cada desafio passado, porque se você falhar em algum, voltará para a sala do início. Suba as escadas para chegar em uma sala com diversos quadros. Vá até o quadro do rei (o último do lado esquerdo) e pressione um botão que está escondido na parte de baixo. Na próxima sala, você terá de reconstruir o desenho do brasão real. Para saber como é o verdadeiro brasão, dê uma olhada no livro The House of Dreslin.

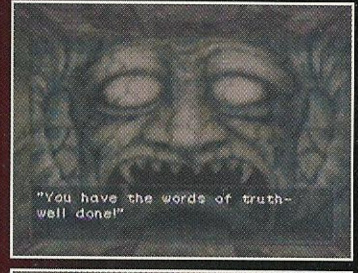




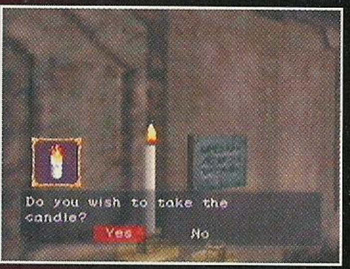








12 O próximo desafio são as cinco paredes que fazem perguntas sobre a história do jogo. Não é difícil de acertar, mesmo porque há apenas duas opções de resposta. Para não correr riscos, salve assim que passar por cada parede. Na sala das lâminas, seu Controller ficará invertido. Para não se confundir, há duas opções: ou virar o Controller de ponta-cabeça, ou usar o anel azul, que fará tudo ficar invertido (mas desta vez, para o lado correto). Desvie das guilhotinas e encoste nas estátuas para se teletransportar até o final. Na sala seguinte, há uma armadura e uma vela. Use o Flint para acendê-la, pegue-a e abra a porta na parede. Seu objetivo é atravessar até o final do labirinto com a chama ainda acesa. Você terá de encontrar cinco botões que abrem e fecham passagens. Veja o caminho no mapa ao lado.





13 A prova dos espelhos é uma das mais criativas. Veja o que cada reflexo seu tem a dizer, daí vire de costas para o espelho da direita e ande para trás. Nesta sala, pegue o precioso Ring of Kingdom (Anel do Reino) e equipe-o. Pise no bloco do chão para finalmente encontrar Lakmir e sair desta Torre.

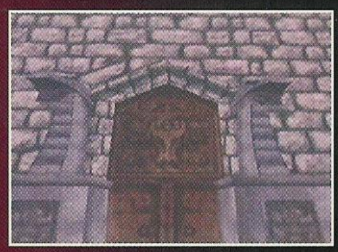


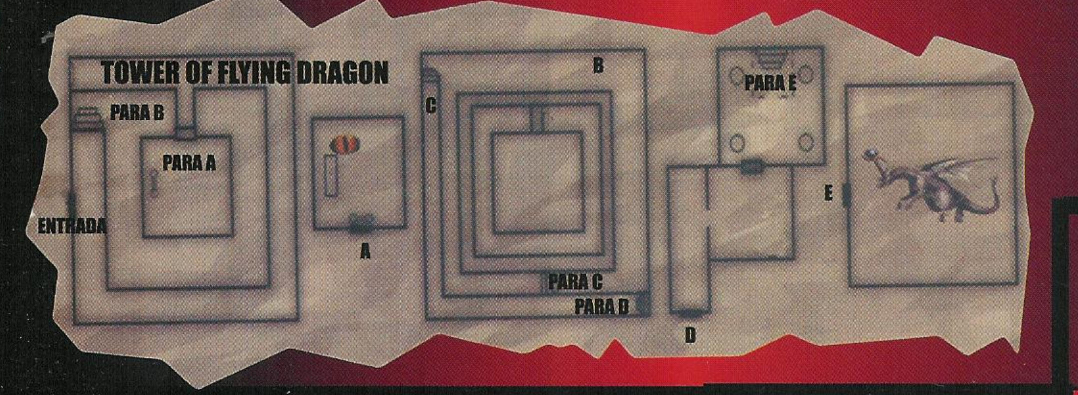




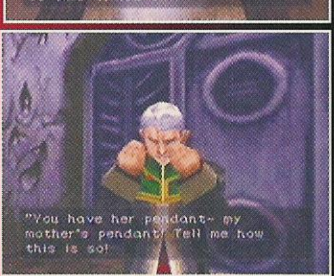
14 Com o Anel do Reino no dedo, será possível abrir a porta trancada no salão principal da primeira torre (aquela que tem um dragão desenhado). Você encontrará ali a lendária Flauta do Dragão (Dragon Flute). Na Área de Escavação 2 está a entrada da última Torre, a Tower of Flying Dragon. Para entrar, passe pelas duas estátuas de dragão e toque a Dragon Flute encostado na porta. Siga e entre pela porta que está no final da passarela à esquerda. Desça as escadas e pegue o Olho do Dragão (Eye of the Dragon) que está sobre a mesa. Suba e volte para o salão do início. Dê a volta até encontrar a imagem de um dragão dourado na parede. Coloque a presa do Dragão na imagem para fazer uma escadaria surgir. Suba até o topo.



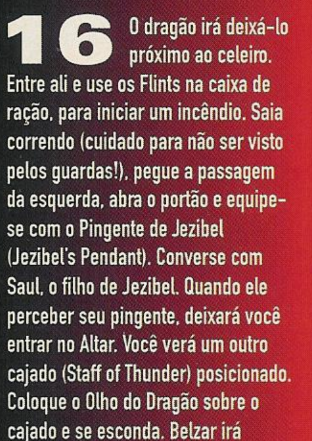






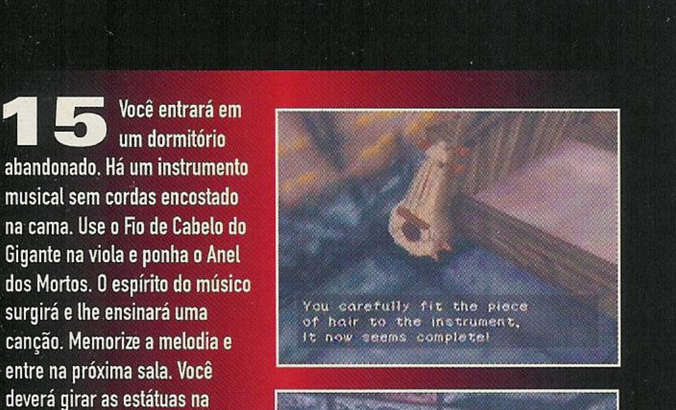


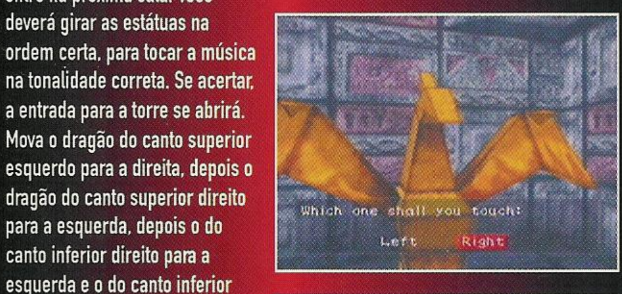
16 O dragão irá deixá-lo próximo ao celeiro. Entre ali e use os Flints na caixa de ração, para iniciar um incêndio. Saia correndo (cuidado para não ser visto pelos guardas!), pegue a passagem da esquerda, abra o portão e equipe-se com o Pingente de Jezibel (Jezibel's Pendant). Converse com Saul, o filho de Jezibel. Quando ele perceber seu pingente, deixará você entrar no Altar. Você verá um outro cajado (Staff of Thunder) posicionado. Coloque o Olho do Dragão sobre o cajado e se esconda. Belzar irá aparecer para um desafio. Depois de uma poderosa explosão, o demoníaco Warlock será libertado.

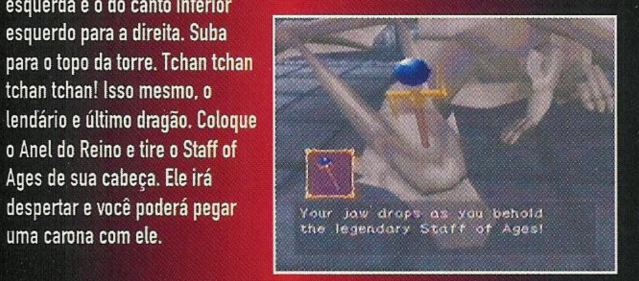




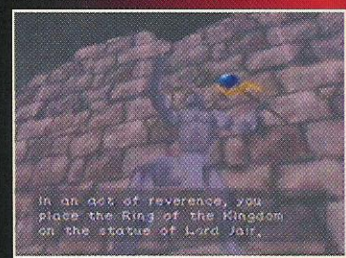
15 Você entrará em um dormitório abandonado. Há um instrumento musical sem cordas encostado na cama. Use o Fio de Cabelo do Gigante na viola e ponha o Anel dos Mortos. O espírito do músico surgirá e lhe ensinará uma canção. Memorize a melodia e entre na próxima sala. Você deverá girar as estátuas na ordem certa, para tocar a música na tonalidade correta. Se acertar, a entrada para a torre se abrirá. Mova o dragão do canto superior esquerdo para a direita, depois o dragão do canto superior direito para a esquerda, depois o do canto inferior direito para a esquerda e o do canto inferior esquerdo para a direita. Suba para o topo da torre. Tchan tchan tchan tchan! Isso mesmo, o lendário e último dragão. Coloque o Anel do Reino e tire o Staff of Ages de sua cabeça. Ele irá despertar e você poderá pegar uma carona com ele.



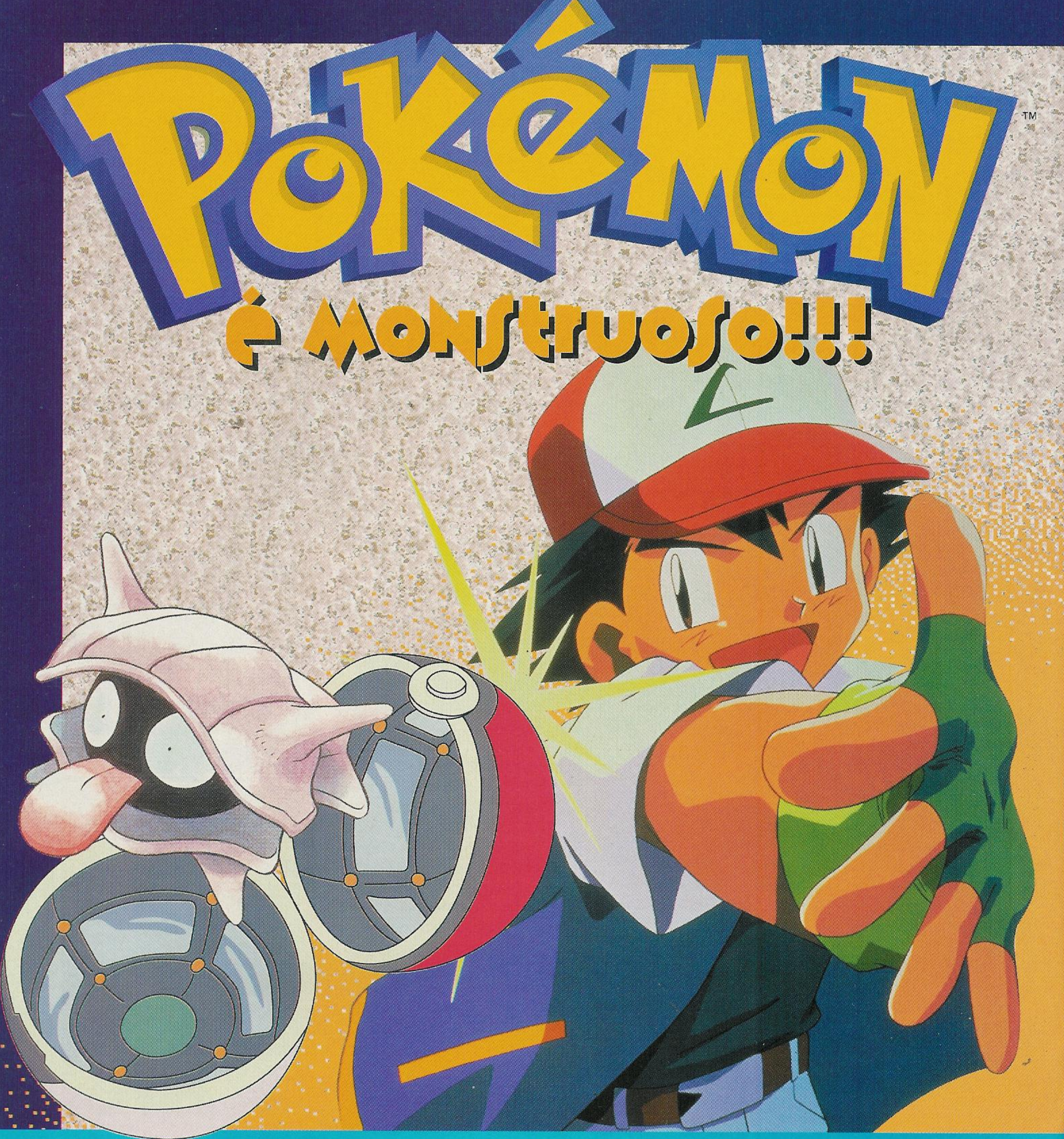




17 Agora é a hora da batalha final. Vá até o parque (que fica próximo ao Waterway) e olhe para cima para ver a figura de Warlock, a encarnação do mal em pessoa. Fique na frente da estátua de Lord Jair e use o Staff of Ages, depois o Ring of Kingdom. A união destes dois objetos criará a força necessária para destruir Warlock. Parabéns, você venceu o jogo! Agora é só tocar sua flauta e partir montado no Dragão, em busca de novas aventuras.







Na edição passada você aprendeu a iniciar sua jornada para pegar os monstrinhos. Agora veja mais uma parte da aventura. Por Pablo Miyazawa

cidade pewter

Rota 3: Cidade Pewter → Montanha da Lua (Mt. Moon)
Objetivo: Pegue o Dome Fossil na Montanha da Lua

Depois de derrotar Brock, você será reconhecido como um verdadeiro treinador e todos irão querer desafiá-lo. Os adversários desta rota não darão muito trabalho mas irão enfraquecer seus Pokémon. Assim que chegar à Montanha da Lua, leve-os ao Centro Pokémon para um merecido descanso. Dentro da Montanha há alguns membros da Equipe Rocket. Siga pelo labirinto, descendo pelos buracos. Se derrotar o inimigo que está próximo à saída, você ganhará um precioso fóssil de Pokémon, que será útil mais tarde. Saindo da Montanha da Lua, entre na Rota 4, em direção à Cidade Cerulean. Não há nada a fazer ali, além de pegar o TM 04 que está no chão.





pokémon existentes na região

	vermelha	azul
rota 3		
Pidgey	Muitos	Muitos
Spearow	Muitos	Muitos
Jigglypuff	Poucos	Poucos
montanha da lua		
Paras	Poucos	Poucos
Zubat	Muitos	Muitos
Geodude	Poucos	Poucos
Clefairy	Poucos	Poucos
rota 4		
Spearow	Muitos	Muitos
Rattata	Muitos	Muitos
Ekans	Poucos	Nenhum
Sandshrew	Nenhum	Poucos

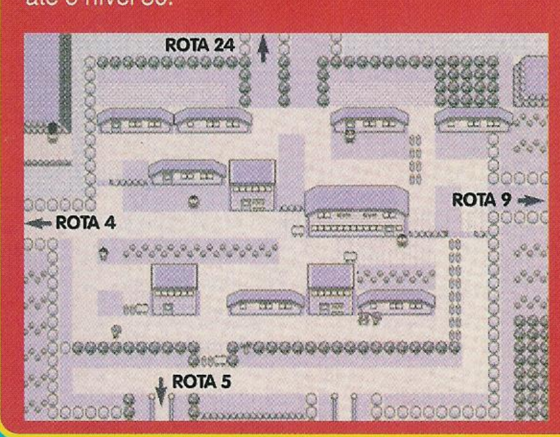
NÃO esqueça!!!!

Depois que você ajudar Bill a voltar a sua forma normal, o computador que você guarda seus Pokémons extras será chamado de Bill's PC.

cidade cerulean

Rota 4: Montanha da Lua → Cidade Cerulean
Objetivos:
a) Derrote Misty no ginásio da cidade (Cerulean City Gym)
b) Pegue a Insígnia Cascata (Cascade Badge)

O mais importante aqui é enfrentar Misty, a Líder Pokémon da região. Ela usará dois Pokémon do tipo Água (Staryu e Starmie), então prefira usar o Bulbassaur, ou algum outro monstro do tipo Grama ou Elétrico. Se vencer, você ganhará o item TM 11 e a Insígnia Cascata, que fará com que você seja obedecido por qualquer Pokémon até o nível 30.



casa de bill

Rotas 24 e 25: Cidade Cerulean → casa de Bill (Bill's House)
Objetivos:
a) Ajude Bill e ganhe o S.S. Ticket

Ao tentar sair de Cerulean pela Rota 24, você será atacado por seu rival Gary. Depois de derrotá-lo, atravesse uma ponte lotada de membros da Equipe Rocket, loucos para uma briguinha. No final da trilha, há uma casa de Bill, o maior Pokémaniaco do mundo. Graças a um acidente com uma máquina teletransportadora, Bill se transformou em um bizarro Pokémon. Dê uma ajuda para ele, acionando os comandos da máquina. Quando ele voltar à sua forma normal, Bill lhe dará, como prova de gratidão, uma passagem para um cruzeiro no navio S.S. Anne (ancorado na Cidade de Vermilion). Antes de sair, confira no computador os quatro Pokémon raros da coleção de Bill.

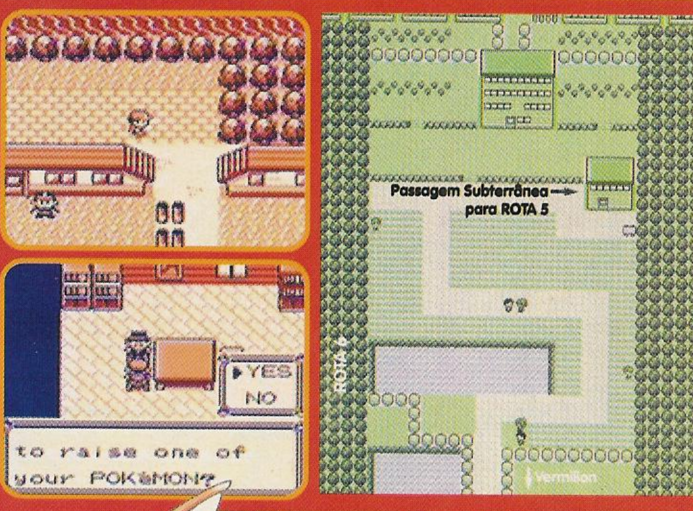


pokémon existentes na região

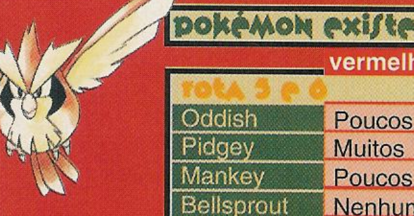
	vermelha	azul
rota 24 e 25		
Weedle	Muitos	Poucos
Kakuna	Muitos	Poucos
Pidgey	Poucos	Poucos
Oddish	Poucos	Nenhum
Abra	Poucos	Poucos
Metapod	Poucos	Muitos
Caterpie	Poucos	Muitos
Bellsprout	Nenhum	Muitos

rotas 5 e 6

Rotas 24 e 25: Casa de Bill → Cidade Cerulean
Rota 5: Cidade Cerulean → Cidade Saffron
Caminho subterrâneo: Cidade Cerulean → Cidade Vermilion
Objetivos:
a) Deixe seus Pokémon para evoluírem no Pokémon Daycare
b) Pegue o caminho subterrâneo para a Cidade Vermilion



Volte para Cerulean e entre na casa que está no canto superior direito da cidade. Saindo para a parte de trás, há um caminho para baixo, que leva até a Rota 5. Antes de mais nada, visite o Pokémon Daycare, que fica bem no meio das duas trilhas. Escolha um Pokémon, deixe-o com o treinador e volte depois de um tempo. Ele irá recarregar a energia ou fará seu monstrinho subir de nível, dependendo de quanto tempo você demorar para voltar. Note que o caminho para a Cidade Saffron está bloqueado. Sem problemas, seu destino agora é outro: pegue o caminho subterrâneo que vai até a Rota 6. Daí, é só descer para entrar na Cidade Vermilion.



pokémon existentes na região

rota 5 e 6	vermelha	azul
Oddish	Poucos	Nenhum
Pidgey	Muitos	Muitos
Mankey	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Meowth	Nenhum	Poucos

cidade vermilion

Rota 6: Caminho Subterrâneo → Cidade Vermilion
Objetivos:
a) Derrote o Tenente Surge no ginásio da cidade (Vermilion City Gym) e pegue a Insígnia do Trovão (Thunder Badge)
c) Pegue o HM 01 com o capitão do navio S.S. Angie
d) Pegue o Bike Voucher no Fã-Clube Pokemon (Pokémon Fan Club)

Entre no ginásio da cidade para acertar as contas com o líder, o LT. Surge. Ele só usará Pokémon do tipo elétrico (um Voltorb, um Pikachu e um Raichu). Se usar um Pokémon do tipo terra (como o Sandshrew e o Diglett), a vitória será fácil. Como prêmio, você levará a Insígnia do Trovão e o TM 24, que ensina a técnica Thunderbolt a qualquer Pokémon elétrico. Hora de agir: entre na casa ao lado do Pokémon Center para pegar uma vara de pescar com o Guru da Pescaria. Com paciência dá para pescar um Magikarp à beira do mar. Visite o Pokémon Fan Club e troque uma idéia com o presidente. Ele lhe dará de presente o Bike Voucher, que poderá ser trocado mais tarde por uma bicicleta na lojinha da Cidade Cerulean. Feito tudo isso, embarque no S.S. Anne, ancorado na parte de baixo da cidade. Circule por todo o navio até encontrar a cabine do Capitão, que está enjoado. Dê uma força para ele e ganhe o HM 01, item que ensina a habilidade Cut (cortar) aos seus Pokémon.



ROTA 6
ROTA 11 & Caverna de Diglett

túnel de pedra

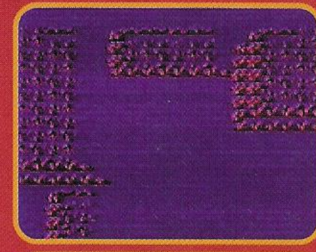
Rota 9: Cidade Cerulean → Túnel de Pedra (Rock Tunnel)
Rota 10: Túnel de Pedra → Cidade Lavender →
Rota 8 → Caminho Subterrâneo →
Rota 7 → Cidade Celadon
Objetivos: Chegar na Cidade Celadon

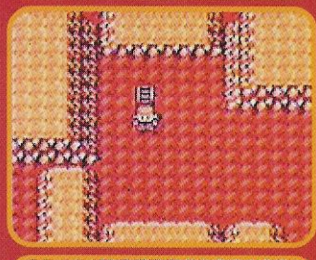
Hora de partir! Entre na casa que tem um guarda na frente, saia por detrás e corte o arbusto com o Cut. Pronto, você está na Rota 9! Siga o caminho até chegar ao Rock Tunnel, único acesso possível para a Rota 10 e a Cidade Lavender. Quando entrar lá, acione o seu Pokémon que tem a técnica Flash, senão a coisa ficará preta! Siga o caminho indicado no mapa até a saída. Como o próprio nome já diz, você encontrará muitos treinadores com Pokémon do tipo pedra dentro do túnel. Se quiser evitar brigas, compre o item Repel ou tente passar bem longe do campo de visão dos adversários.

Assim que sair do Túnel, você será encurralado por mais quatro treinadores. Se sua energia estiver muito baixa, pegue o caminho da direita e corra até a Cidade Lavender. Por enquanto, não há muito a ser feito por aqui, a não ser alterar o nome de seus monstrinhos. Você verá também a sinistra Torre Pokémon, mas não poderá fazer nada por lá enquanto não tiver um item chamado Silph Scope, que serve para identificar os fantasmas que vivem ali. Dizem que este item pode ser encontrado na Cidade Celadon. Pegue a Rota 8 e vá pra lá. Mais uma vez você encontrará o caminho bloqueado. Entre na rota subterrânea para sair do outro lado, agora na Rota 7. Siga para a esquerda para entrar em Celadon.











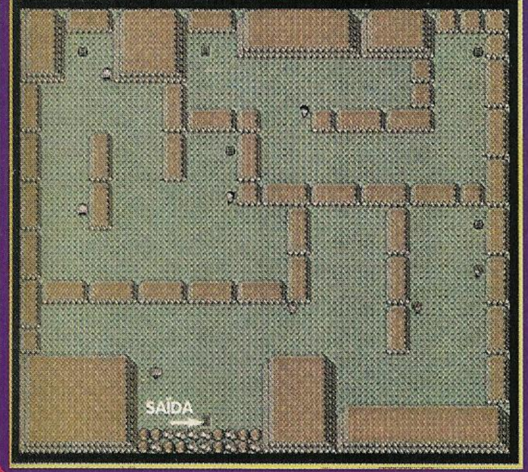
pokémon existentes na região

	vermelha	azul
rotas 9 e 10		
Rattata	Muito	Muitos
Spearow	Muitos	Muitos
Sandshrew	Nenhum	Muitos
Ekans	Muitos	Nenhum
Voltorb	Muitos	Muitos
túnel de pedra		
Zubat	Muitos	Muitos
Geodude	Poucos	Poucos
Machop	Poucos	Poucos
Onix	Poucos	Poucos
rota 8		
Pidgey	Poucos	Poucos
Mankey	Poucos	Nenhum
Ekans	Poucos	Nenhum
Growlithe	Poucos	Nenhum
Meowth	Nenhum	Poucos
Sandshrew	Nenhum	Poucos
Vulpix	Nenhum	Poucos
rota 7		
Pidgey	Poucos	Poucos
Oddish	Poucos	Nenhum
Mankey	Poucos	Nenhum
Growlithe	Poucos	Nenhum
Bellsprout	Nenhum	Poucos
Meowth	Nenhum	Poucos
Vulpix	Nenhum	Poucos

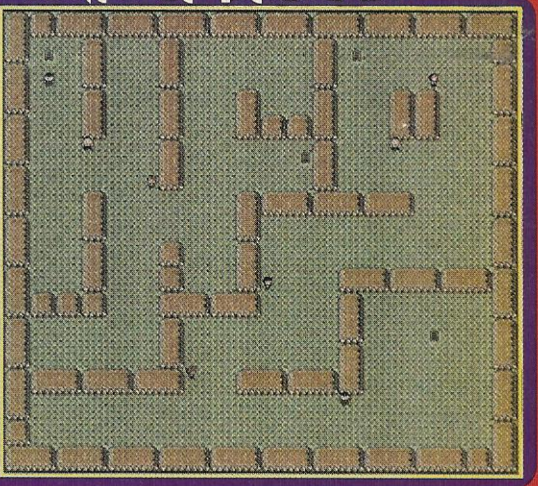
fique esperto!!!

Muitas vezes você não poderá pegar um item por falta de espaço em sua mochila. Para evitar isto, sempre que pegar itens do tipo TM, use-os imediatamente em algum Pokémon, ou senão vá para algum Centro Pokémon e guarde-os no seu Item Storage System.

túnel de pedra 1f



túnel de pedra b1





rota 2: o outro lado das árvores

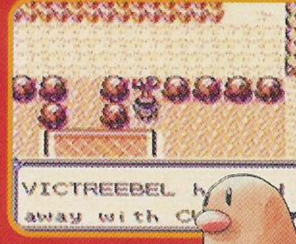
Rota 11
Caverna de Diglett (Diglett's Cave) » Rota 11 » Cidade Vermilion » Cidade Pewter » Montanha da Lua » Cidade Cerulean
Objetivos
a) Pegue o HM 05
b) Troque o Bike Voucher por uma Bicicleta

pokémon existentes na região

	vermelha	azul
rota 11		
Ekans	Muitos	Nenhum
Spearow	Muitos	Muitos
Drowzee	Poucos	Poucos
Sandshrew	Nenhum	Muitos
diglett's cave		
Diglett	Muitos	Muitos
Dugtrio	Poucos	Poucos

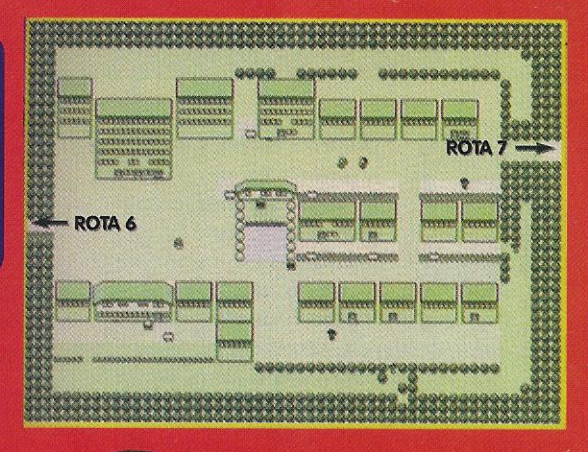
Depois de terminar seu serviço em Vermilion, vá para a Cidade Lavender, pelas Rotas 11 e 12. A 12 está bloqueada por um Snorlax dorminhoco e não dá para acordá-lo agora. Dê meia volta e entre na Caverna de Diglett, que conecta a Rota 11 com a Rota 2. Você sairá perto da Floresta Viridian. Use o HM 01 em algum Pokémon para ele aprender a técnica Cut, e corte os arbustos que estão bloqueando o caminho. Primeiro desça e entre na casa grande. Converse com os dois caras que estão lá dentro: se você tiver pego dez Pokémon, eles lhe darão o HM 05, que ensina a habilidade Flash (ilumina locais escuros). Siga para o norte, em direção à Cidade Pewter (não esqueça de visitar o laboratório secreto ao lado do Museu.). Dali, siga para direita e passe por dentro da Montanha da Morte, para sair na Cidade Cerulean. Antes de partir, lembre-se de ir até a Bike Shop, para trocar o Bike Voucher por uma bicicleta para ficar mais veloz.





cidade celadon

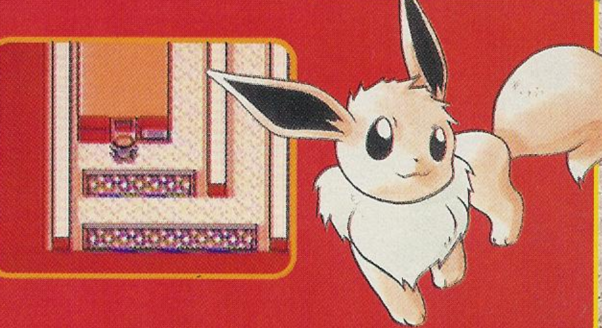
Objetivos:
a) Derrote Erika no ginásio da cidade (Celadon City Gym) e pegue a Insígnia do Arco-Íris
b) Compre um refrigerante (Soda Pop) na máquina, no último andar da Loja de Celadon (Celadon Dept. Store)
c) Pegue o Coin Case no restaurante e visite o Game Corner
d) Pegue o Silph Scope no Esconderijo da Equipe Rocket, dentro do Game Corner



Pra começar, entre na Mansão Celadon (Celadon Mansion) pela porta de trás e suba as escadas até encontrar uma Pokébola com o Eevee, um Pokémon raríssimo. Depois disto, entre no grande Shopping de Celadon para adquirir alguns itens importantes. Compre uma Boneca Poké (Poké Doll) e pelo menos uma das pedras de evolução no balcão do quarto andar. No último andar, compre algumas bebidas na máquina que está na parede e entregue para a menina que está com sede. Em troca, ela lhe dará alguns itens importantes. Não deixe de comprar uma bebida extra na máquina (será útil depois). Quando estiver bem equipado, vá para o Ginásio da Cidade e enfrente Erika, a líder Pokémon da região. Ela só usa monstros do tipo grama (Victreebel, Tangela e Vileplume), então você irá se dar bem usando qualquer tipo de Pokémon, exceto os aquáticos, elétricos e terrestres. Seu prêmio será a Insígnia do Arco-Íris, que fará qualquer Pokémon até o nível cinqüenta obedecer você.
E ainda não acabou! Vá ao restaurante (ao lado do Pokémon Racket) e pegue o Coin Case com o homem que está no canto esquerdo. Suba e entre no Game Corner. Compre algumas fichas no balcão e jogue nas máquinas de caça-níqueis. Há um cara bem suspeito perto da parede. Derrote-o, depois mexa no pôster que está ali. Uma passagem secreta para o esconderijo da Equipe Rocket irá se abrir. São quatro andares cheios de inimigos e itens. No canto superior esquerdo do quarto nível, há um inimigo que tem a chave do elevador (Lift Key). Use-a para chegar do outro lado do quarto andar (B4F) e enfrente Giovanni, o líder da gangue (use Pokémon do tipo água ou grama). Vença e ganhe o utilíssimo Silph Scope.

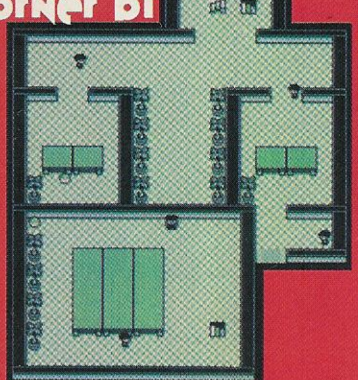




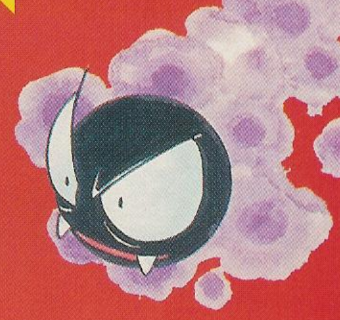


continuação cidade celadon

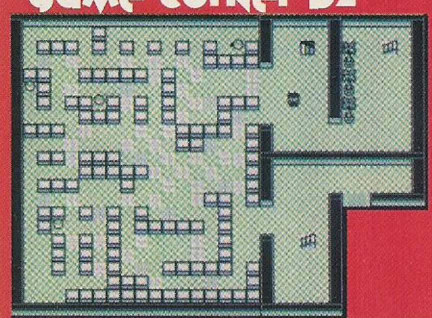
game corner b1



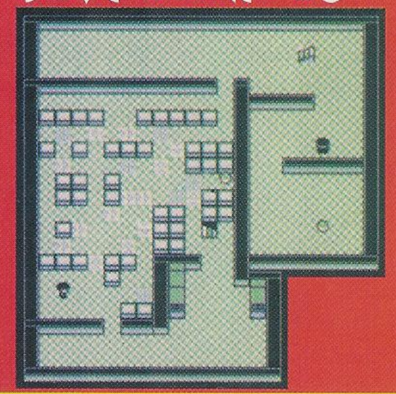




game corner b2

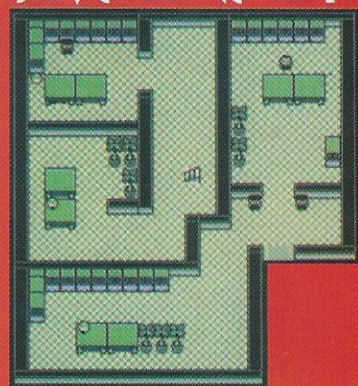


game corner b3



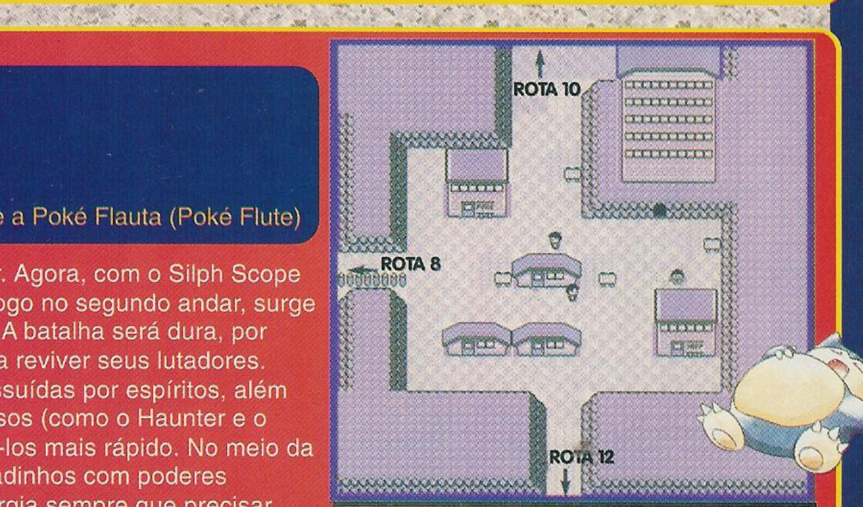
game corner b4





cidade Lavender

Cidade Celadon → Rota 7 →
Caminho Subterrâneo → Rota 8 →
Cidade Lavender
Objetivos:
a) Resgate o Sr. Fuji da Torre Pokémon e pegue a Poké Flauta (Poké Flute)



Faça o caminho inverso para voltar à Lavender. Agora, com o Silph Scope aventure-se pela Torre Pokémon sem medo. Logo no segundo andar, surge seu rival Ash, que irá desafiá-lo mais uma vez. A batalha será dura, por isso não deixe de ir a um Centro Pokémon para reviver seus lutadores. Durante sua subida pela Torre, há pessoas possuídas por espíritos, além de vários Pokémon do tipo fantasma e venenosos (como o Haunter e o Gastly). Use a técnica Dig (cavar) para derrotá-los mais rápido. No meio da sala do quinto andar há um conjunto de quadradinhos com poderes místicos. Pise ali para recarregar toda sua energia sempre que precisar. Seu objetivo é chegar até o sétimo andar da Torre. Lá você deverá derrotar três membros da Equipe Rocket para libertar o velho senhor Fuji. Em retribuição ao seu feito, ele lhe dará a lendária Poké Flauta, que serve para despertar Pokémon dorminhocos. Sua próxima parada agora é Saffron City! Só que só na próxima Nintendo World! Até o mês que vem!

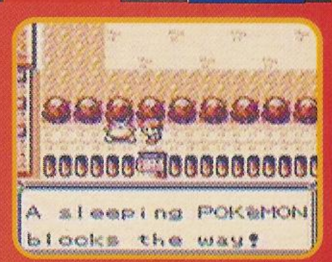
pokémon existentes na região

torre pokémon	vermelha	azul
Gastly	Muitos	Muitos
Haunter	Poucos	Poucos
Cubone	Poucos	Poucos









GUERRA É GUERRA EM COMMAND & CONQUER™

Exércitos se enfrentam para decidir o destino da Terra

Guerrear é uma arte e você vai aprender isso melhor do que ninguém em **Command & Conquer**, o primeiro game de estratégia para Nintendo 64. Você vai bancar o comandante, dirigir e gerenciar um exército enorme em tempo real, num jogo que é um sucesso enorme há vários anos nos computadores do mundo todo.

A chegada de **C & C** vem para mostrar a mudança que o N64 está sofrendo nestes últimos meses. Durante muito tempo, o console foi considerado uma máquina direcionada ao público mais jovem, por causa de um grande número de lançamentos como **Yoshi's Story** e **Banjo-Kazooie** que, apesar da qualidade, apresentavam um grande apelo infantil. Mas com a chegada de pesos-pesados como **Perfect Dark**, **Resident Evil 2**, **Starcraft** e vários outros, tudo isso está mudando cada vez mais e **C & C** é um grande exemplo disso.

O game praticamente inaugurou o gênero quando foi lançado para computadores pessoais há alguns anos. Enquanto o jogo de guerra tradicional colocava o jogador no campo de batalha com algumas unidades para comandar, **C & C** exigia a construção de unidades, a mineiração para aumento de recursos financeiros e o treinamento de infantarias para entrar nesse mesmo campo de batalha. O game foi adaptado para Nintendo 64 com perfeição pela Westwood Studios e ainda traz algumas dificílimas missões inéditas.

ESCOLHA SEU LADO

Uma das grandes sacadas de **Command & Conquer** é que você pode escolher se quer jogar do lado do bem ou do mal. Ambientado num futuro próximo, **C&C** apresenta duas facções opostas – empunhando a bandeira da democracia e da liberdade, temos a GDI (Global Defense Initiative, ou Iniciativa de Defesa Global, em português); e cheia de más intenções para dominação do mundo através do terrorismo temos a Brotherhood of Nod (Irmandade de Nod),













liderada pelo casca-grossa Kane. Cada lado tem suas próprias características e estilo de jogo, assim como unidades, edifícios e táticas radicalmente diferentes. Dependendo de seu humor quando for jogar, você pode tentar salvar ou até destruir completamente o mundo. A seguir mostramos o que cada exército é capaz de fazer.

GDI

Antes de 1990, era conhecida como Grupo Echo de Operações Especiais. Foi fundada em 12 de outubro de 1995 pelas Nações Unidas e vários governos nacionais, organizações públicas e empresas privadas, de acordo com o Ato de Defesa Global das Nações Unidas (ADGNU). Tem como ideologia fazer valer o ADGNU e sustentar os ideais descritos na Constituição das Nações Unidas. Seu líder atual é o General-Brigadeiro Mark Jamison Shepherd, Chefe de Operações do Comando Militar. A base de suas operações é o Comando Militar Central das Nações Unidas, mas sua localização permanece confidencial. O poderio militar da Iniciativa de Defesa Global não pode ser descrito em detalhes por razões óbvias, mas sabe-se que ele se enquadra totalmente nos parâmetros do ADGNU.

NOD

Também conhecida como A Irmandade ou Os Caminhos de NOD. Sua data de fundação é desconhecida, porém alguns malucos dizem até que a Irmandade existe desde antes de 1.800 AC. Seu objetivo é unir as nações do terceiro mundo sob uma plataforma política pseudo-religiosa com tendências imperialistas, o que não passa de fachada, pois na verdade, é um agressivo movimento popular neo-fascista e anti-ocidental almejando a dominação total dos povos e recursos mundiais. Age sob o famoso ditado "Irmandade, unidade, paz". Seu atual líder é Kane, que também usa outras alcunhas como Caine, Jacob, al-Quayym e Amir. Não possui uma base de operações fixa, atuando em todo o globo. Espiões já identificaram postos de comando em Kuantan, Malásia, Ar-Rub al-Khali, Arábia Saudita, Tóquio e na França. Tempos atrás, era tida apenas como uma pequena operação terrorista, porém um recente escândalo envolvendo contratantes de defesa dos Estados Unidos confirmam que a Irmandade está bem equipada e mantém significativas operações militares terrestres, marítimas e aéreas. Com base em balanços de registros financeiros, seu poder econômico foi avaliado em cifras que ultrapassam US$ 250 bilhões.

DINHEIRO NÃO É TUDO MAS É 100%

Todo mundo sabe que as guerras são uma verdadeira máquina de fazer dinheiro. Em **C & C** não poderia ser diferente, e aqui tudo gira em torno de um mineral chamado Tiberium. Ele é a base para as novas tecnologias usadas pelas forças da GDI e da NOD. Mineirar, refinar e armazenar Tiberium é, portanto, uma parte essencial de sua estratégia. Se você conseguir interromper o fluxo de Tiberium do inimigo, já é meio caminho andado para uma vitória esmagadora.

O SEGREDO É A BASE

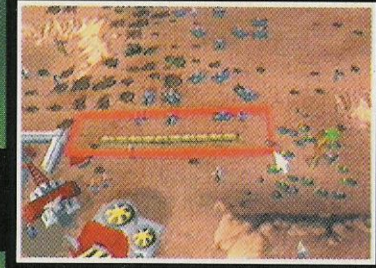
Ao começar uma missão, você poderá ver apenas a parte da tela onde suas tropas estão. Todo o resto está coberto por uma densa névoa negra, mas que será revelado à medida em que suas tropas avançarem naquela direção.
A primeira coisa a ser feita logo de cara é construir uma base. Muitas estruturas podem ser construídas em **Command & Conquer**, mas na maioria das missões os tipos disponíveis estarão limitados. Todas elas custam muito dinheiro e sempre que você for construir uma segunda estrutura, ela deve estar próxima à primeira, e assim por diante, para que nada dê errado. Algumas delas são essenciais para a aquisição de novas unidades de combate e outras ajudam a proteger suas fontes de recursos. Se uma estrutura estiver avariada, você pode selecioná-la e é só pressionar o botão R até o cursor virar uma chave-de-fenda, consertá-la. Nunca deixe sua base desprotegida para não ser pêgo de surpresa. O adversário sabe quando suas defesas estão espalhadas e sua base, vulnerável. Construa inúmeras barricadas, torres de vigilância e use a infantaria ininterruptamente para não ser pêgo de calças curtas pelo inimigo.

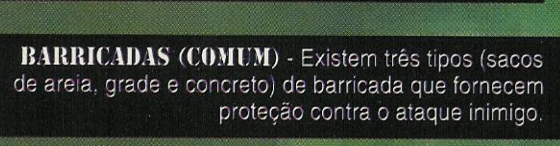


CONFIRA OS TIPOS DE ESTRUTURA DE COMMAND & CONQUER:



ÁREA DE CONSTRUÇÃO MÓVEL (COMUM) - A instalação a partir da qual todas as outras são montadas. É aconselhável construí-la perto de uma área onde exista Tiberium.

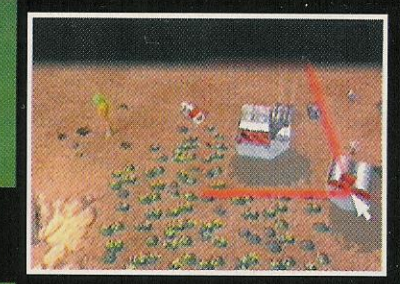




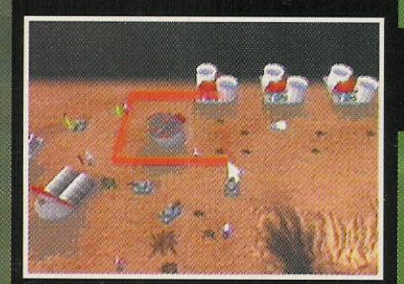
BARRICADAS (COMUM) - Existem três tipos (sacos de areia, grade e concreto) de barricada que fornecem proteção contra o ataque inimigo.



CENTRO DE COMUNICAÇÕES (COMUM) - Quer saber o que seu inimigo está tramando? Construa um centro de comunicações para conseguir um radar. Existe também uma versão avançada que é exclusiva das forças da GDI.



FÁBRICA DE ARMAS (GDI) - Aqui são construídas as unidades blindadas, e por isso mesmo precisa de bastante proteção. Barricada nela!



HELIPORTO (GDI) - Para poder contar com o poder de fogo da aeronave ORCA, é necessário a construção de um heliporto.



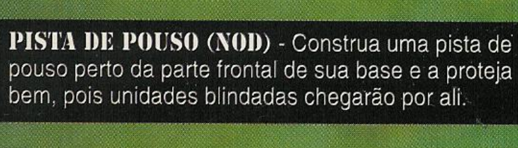
INSTALAÇÃO DE REPAROS (COMUM) - Coloque-a em um local de fácil acesso, pois é muito mais barato consertar do que substituir unidades.



MÃO DE NOD (NOD) - Esta bizarra estrutura serve como centro espiritual e de treinamento da Irmandade, mas na verdade não passa de um quartel-general.



OBELISCO (NOD) - Representa uma das maiores defesas de sua facção. Estrategicamente colocada é quase imbatível.



PISTA DE POUSO (NOD) - Construa uma pista de pouso perto da parte frontal de sua base e a proteja bem, pois unidades blindadas chegarão por ali.



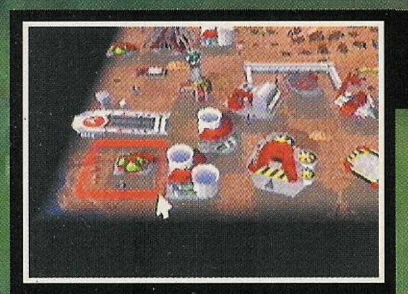
Quartel (GDI) - Aqui são construídas as unidades de infantaria. O melhor local de construção para esta estrutura é perto do campo de batalha.



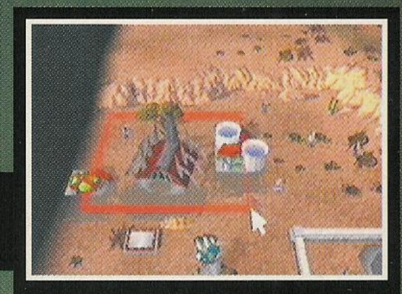


Refinaria (comum) - A Refinaria de Tiberium processa e armazena o precioso mineral recolhido pela Mineradora. Esta máquina que corta os campos à procura de Tiberium é automaticamente recebida logo que você constrói uma Refinaria.

SAM Site (Nod) - Estrutura de defesa que utiliza mísseis terra-ar.



SILO (COMUM) - Como as Refinarias só podem armazenar 1.000 créditos em Tiberium, os Silos dão conta da produção em excesso.



TEMPLO DE NOD (NOD) - Pode ter certeza que eles não estão rezando aqui. Boatos dizem que os terroristas guardam armas nucleares neste lugar.



TORRE DE VIGIA (GDI) - Estrutura de defesa com uma metralhadora e blindagem fraca. Só estará disponível depois que você construir um quartel. Uma versão mais avançada, com blindagem e armas mais poderosas custa o dobro do preço.



TURRET (NOD) - Tem a mesma função da Torre de Vigia da GDI.



USINA DE ENERGIA (COMUM) - Sem energia, nada funciona. Todas as estruturas que você construir serão alimentadas pela energia gerada pela usina, por isso às vezes é necessário construir mais de uma. Existe também uma versão avançada que produz o dobro de energia.

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	Estratégia em Tempo-Real
Publisher:	Westwood
Desenvolvimento:	Westwood / Looking Glass
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	256 Megabits
Recomendado para:	Todas as idades

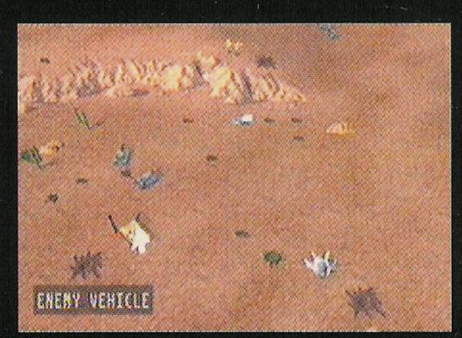
AVALIAÇÃO

Gráficos	6,5
Som	6,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,0
Replay	7,0

Nota final
7,1

ENTRE MORTOS E FERIDOS

Essencialmente, o jogo é mesmo do PC. As grandes diferenças ficam por conta das missões Special Ops, exclusivas do N64 e do terreno 3D, perfeito para emboscadas. O que dá para sentir a falta de verdade é um modo Multiplayer, pois se já é difícil enfrentar a CPU, imagine encarar outro aspirante a militar como você.
Se você é uma daquelas pessoas que acham que gráficos são tudo em um game, **C & C** não é para você. Não que o visual seja ruim, mas todas as unidades são muito pequenas e às vezes, no calor da batalha, fica difícil identificar quem é quem. O som é o aspecto mais fraco – quase não existem músicas e após algumas horas de jogo, você vai ficar de saco cheio de ouvir sempre as mesmas frases dos soldados recebendo ordens. Por outro lado, a voz da gata que anuncia que suas unidades e estruturas estão sendo construídas é bem sensual. Mas tudo isso é compensado pela ótima jogabilidade do game que, depois que se pega a manha de controlar com um Controller um jogo feito com o mouse em mente, fará você varar madrugadas em frente à TV tentando descobrir como se infiltrar nas linhas inimigas. Especialmente quando se tem mais de cinqüenta missões pela frente.





As curvas insanas de WORLD DRIVER championship

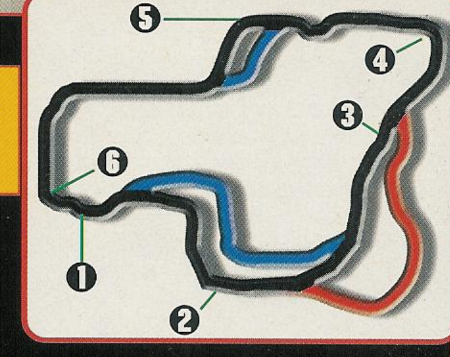
Acelerar, reduzir, frear, fazer uma tomada de curva perfeita e chegar na frente de todo mundo no final. World Driver Championship (WDC) é o bicho em se tratando de games de corrida para Nintendo 64.
Mas se você já teve a chance de jogá-lo, percebeu que para ser campeão é mais do que preciso dar um duro danado, arrepiar seus rivais logo de cara e subir no ranking o mais rápido que puder.
O game tem vários minicampeonatos, cada um deles com dois, três e até quatro circuitos diferentes. Entre todos os trajetos, há alguns inteiramente novos (os que você vê logo a seguir) e outros que são variações dos já conhecidos. Quer dizer, conforme você vai ganhando corridas e abrindo novos campeonatos, as pistas abrem passagens que antes estavam bloqueadas, o que dá um sabor diferente na disputa. Fora isso, ainda há circuitos invertidos e mais pra frente, quando você tiver atravessado um monte de desafios, surge o torneio Invitational. Este aqui é casca grossa, principalmente porque é apenas uma única corrida com quinze voltas. Quem já jogou WDC sabe que uma disputa com três ou quatro voltas já é complicada, imagine então quinze voltas seguidas. É para testar os nervos de qualquer um.
Mas ninguém vai estar sozinho nesta encrenca toda. Equipes mais velozes vão aparecendo e oferecendo seus carros à medida em que você sobe no ranking. Há até uma equipe brasileira com um carro bem legal (o Furio) para dar aquele ar de patriotada geral.
É por tudo isso que agora você vê todos os principais pontos de dificuldade nas pistas-mãe (sem variações). Depois disso, meus amigos, é só dominar as máquinas possantes, curtir o visual cabuloso dos cenários e pisar fundo.

Toques espertos

- Sempre treine muito antes do Qualify e das corridas.
- Não se esqueça de que seus rivais são sujos e jogam os carros em cima de você.
- Sempre que tiver a chance, use um carro rival para se escorar e fazer uma curva.
- Seja mais audacioso que os outros e lembre-se: todas as curvas em que você diminui a velocidade, seus rivais fazem o mesmo. Dê tudo o que puder neste momento, mas cuidado para não perder o controle.
- Repare que todos os mapas possuem cores diferentes. Elas indicam as variações possíveis em cada um dos trajetos e o que está em preto é o trajeto original.
- Em corridas noturnas, para melhorar a visibilidade, use a opção Gamma. Ela deixa tudo mais claro e facilita enormemente sua vida.

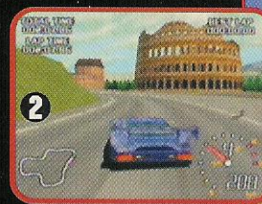
Roma Novice

Circuito básico com tudo o que você precisa para se habituar às dificuldades do jogo. Há longas retas, curvas fechadas, abertas e trechos de baixa velocidade.



Primeira curva em S - Diminua um pouco antes de entrar aqui e use as zebras. (1)
Setas luminosas - Diminua bastante assim que avistar o luminoso e faça a curva derrapando. (2)
Segundo S - Apenas solte o dedo do acelerador e use as zebras. (3)
Coliseu - Dê toques rápidos no freio assim que sair do túnel e faça a curva derrapando e buscando a tangente. (4)
Placas - Dê um toque no freio ao avistar estas placas e faça a curva derrapando. (5)
Última curva - Você pode perder uma corrida aqui. Não freie e tente fazer a curva buscando a tangente. (6)





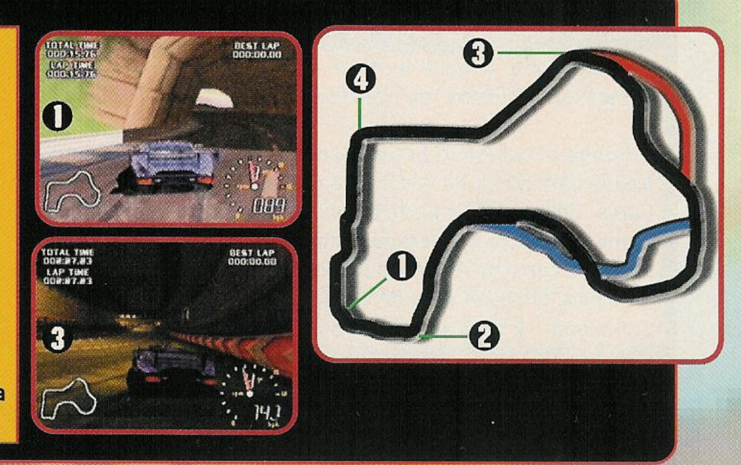




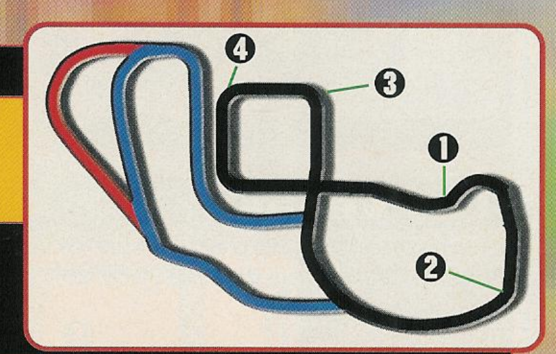
Hawaii A

Há algumas curvas que podem complicar um pouco sua vida. Mas conseguindo superar estas dificuldades, fica moleza.

Primeiro túnel - Tome cuidado aqui: a curva vira quase um "cotovelo" dentro do túnel. Dê alguns toques no freio logo na entrada do túnel e faça a curva derrapando. (1)
Segundo túnel - Faça exatamente o mesmo do túnel anterior.
Setas - Dê um toque no freio ao avistá-las. (2)
Terceiro túnel - Freie ao ver sua entrada e coloque a Alavanca de Controle para a esquerda. O carro começa a derrapar, aí é só controlá-lo e fazer a curva. (3)
Última curva - É ótima para fazer você perder corrida. Dê vários toques nos freios antes de entrar nela. Busque a tangente e faça a curva derrapando. (4)



Kyoto



Esta já é uma pista mais complicada. Muitas curvas fechadas que exigem muita habilidade do piloto. A seqüência final de curvas é um grande desafio e podem fazer você perder a corrida facilmente. Mas também são uma grande ajuda para quem já tiver a manha.

Primeira curva - Dê um toque antes dela, busque a tangência e faça a curva derrapando. (1)
Primeira seta luminosa - Faça exatamente o mesmo da curva anterior, apenas no sentido contrário da Alavanca de Controle. (2)
Primeira curva em 45 graus - Dá para fazê-la derrapando, mas você baterá no muro e perderá tempo. Deminua bem a velocidade e use a tangente. (3)
Segunda curva em 45 graus - Aqui há mais espaço. Venha pela reta encostado no muro direito. Ao se aproximar da curva, dê um toque no freio e vire a Alavanca de Controle para a esquerda. O carro começa a derrapar e é só controlá-lo. (4)
Terceira curva em 45 graus - Faça o mesmo da curva anterior, mas numa velocidade um pouco menor. (5)



New Zeland

Pista longa e cheia de desafios. Há curvas muito fechadas e a probabilidade de você se enroscar nelas e em outros carros é grande. Exige muita perícia para escapar dos cantos do trajeto.

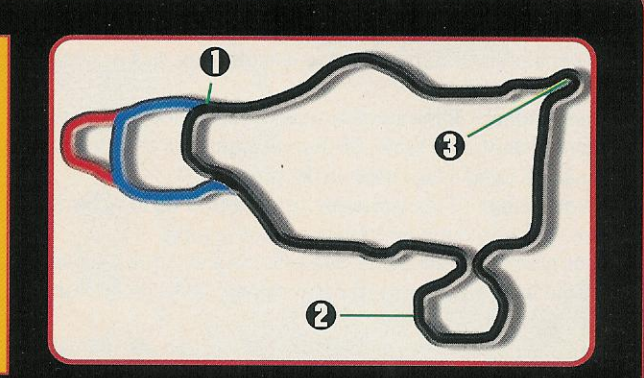
Primeira curva - Treine para não precisar frear. Se precisar, apenas solte o dedo do acelerador e o resto é na Alavanca de Controle. (1)
Primeira curva com setas - Manere na aceleração, dê alguns toques no freio e controle a derrapagem na Alavanca de Controle. (2)
Segunda curva com setas - Curva fechadíssima. Dê toques no freio ao avistar as setas e faça a curva derrapando. (3)



Les Gets

Pista bonitona. A maior parte do trajeto é fácil, mas a curva que parece uma "bolinha" dá trabalho. E cuidado com a neblina!

Primeira curva em 45 graus - Cuidado aqui. Não dá para errar a freada para não ir de encontro à proteção. (1)
Curva "bolinha" - É a parte mais complicada do circuito. Entre nela numa velocidade moderada e alterne momentos em que você segura o carro na Alavanca de Controle com rápidos toques no freio para provocar uma derrapagem. (2)
Curva final - É uma seqüência para a esquerda e outra para a direita. São bem fechadas, por isso tome cuidado. (3)





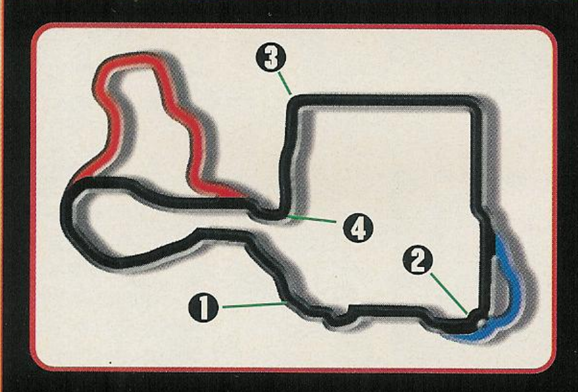




Las Vegas

Quando chegar aqui, você já estará craque nas curvas em 45 graus. Tire vantagem disso para vencer com tranqüilidade.

Primeira seta luminosa - Curva bastante fechada. Freie forte e completa-a com uma daquelas derrapagens. (1)
Primeira curva em 45 graus - Venha pela direita na reta, dê um toque no freio e derrape. (2)
Segunda curva em 45 graus - É o mesmo procedimento da anterior. (3)
Segunda curva com setas luminosas - É um cotovelo. Freie bastante e use um carro rival para se escorar, se tiver a chance. (4)







Lisbon

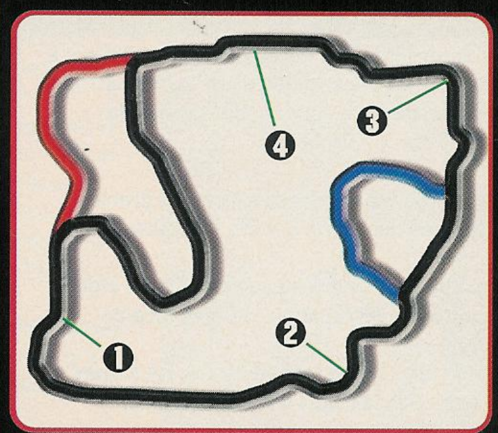
Circuito longo e sinuoso. Há muitas curvas de todos os tipos.

Primeiras curvas - Duas curvas fechadas e perigosas logo no começo. Você já sabe o que fazer. (1)
Setas vermelhas - Outras duas curvas fechadas na seqüência.
Saída do túnel - A curva é fechada e longa. Freie no meio dela e faça o restante derrapando. (2)
Zigue-zague - Há uma seqüência deste tipo. Tente se manter bem no meio para evitar de frear e fazer este trecho como se fosse uma reta. Use as zebras para isso. (3)





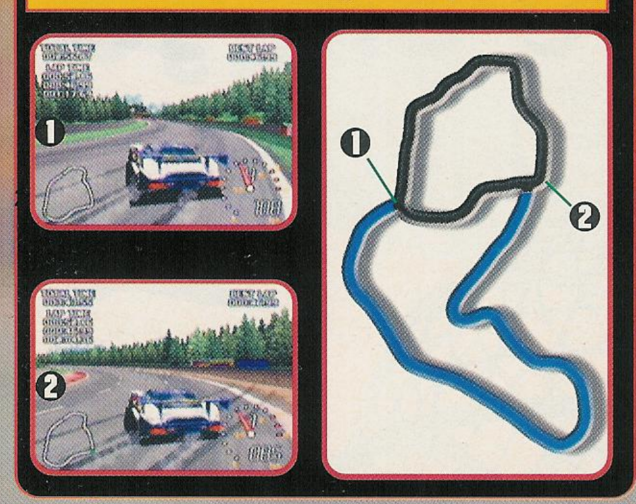




Black Forest

É a pista mais veloz de todo o campeonato. Há uma seqüência de curvas bem perigosas e numa delas você não pode nem pensar em sair da pista.

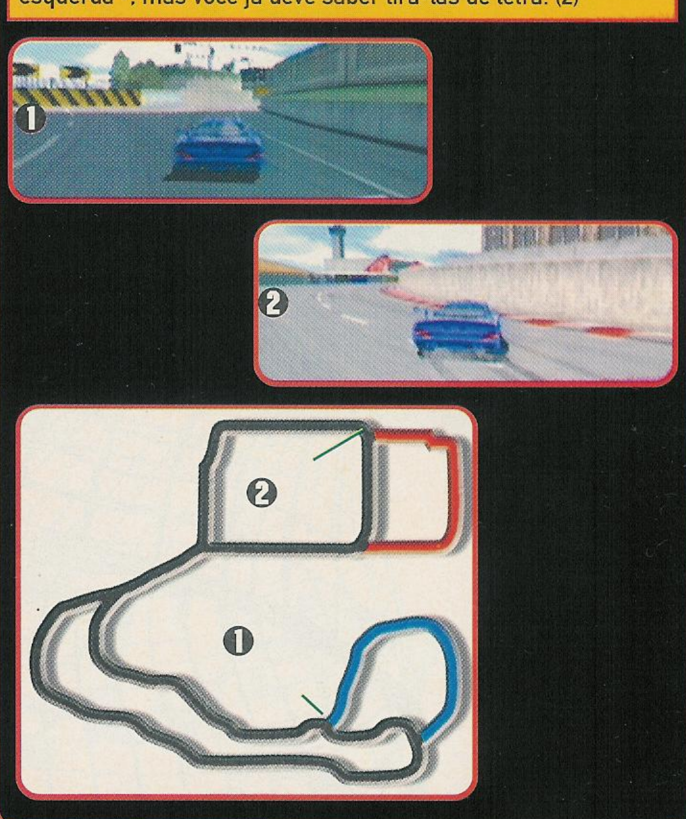
Primeira grande curva - Não é muito perigosa, mas exige respeito. Busque a tangente e dê um toque no freio antes de entrar nela. O restante faça derrapando. (1)
Cotovelo - É perigoso. Dê um toque forte no freio antes de entrar nela e tome cuidado com a derrapada porque se atingir a areia é rodada na certa. (2)
Curvas antes da chegada - Aqui elas aparecem quase como se fossem um zingue-zague. Não abuse da velocidade aqui e busque sempre as tangentes. (3)



Sydney

Pista longa e tortuosa. O trajeto é todo no asfalto e isso facilita muito sua vida, muito embora a esta altura do campeonato você já não precisa mais de muitas dicas.

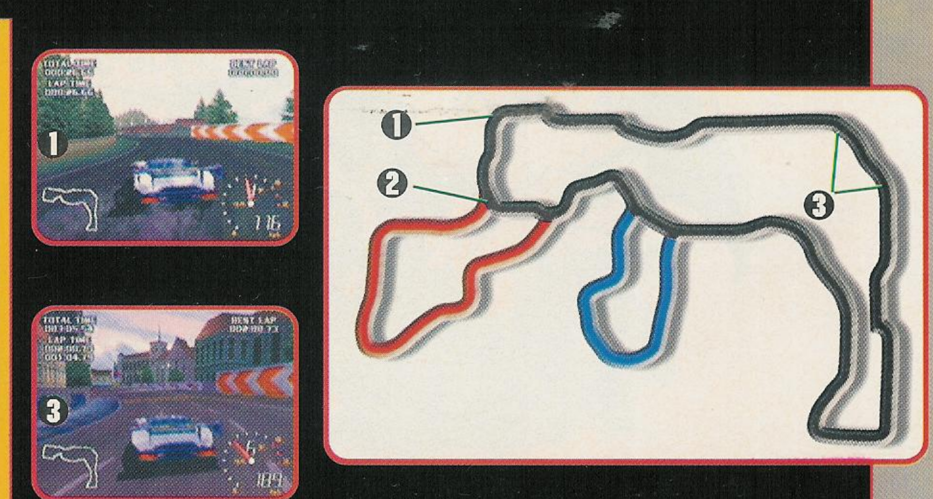
Placa 1 - Tome cuidado aqui. A curva vira para a esquerda e na seqüência para a direita. Reduza um pouco na reta e seja rápido na Alavanca de Controle. (1)
Cuvas finais - O que ainda pode complicar um pouco sua vida são as curvas finais - quatro seguidas em 45 graus para a esquerda -, mas você já deve saber tirá-las de letra. (2)



Zurich

É a pista mais bonita do jogo e está cheia de curvas em 45 graus. Se você chegou até aqui já sabe o que fazer nelas, então escolha um carraço e mande brasa.

Primeira curva em 45 graus - É a manobra de sempre. Venha acelerando, dê um toque no freio e faça o carro derrapar. (1)
Segunda curva em 45 graus - Mesmo procedimento da anterior. (2)
Duas últimas curvas - Embora sejam curvas relativamente fechadas, ninguém precisa frear nelas. Basta fazer a tangente certinho e não precisa nem tirar o dedo do acelerador. Siga mesmo estes toques para não perder a corrida na reta final. (3)







CHEGOU POKÉMON EDIÇÃO ESPECIAL: 1 GAME BOY + 1 GAME VERMELHO OU AZUL + 1 CABO GAME LINK + 1 GUIA DE JOGO + 1 AMIGO.

Pokémon Edição Especial tem tudo o que você precisa para se tornar um Mestre e treinar os 150 Pokémon que vai capturar. Como você faz? É muito simples: pegue um Cabo Game Link e ligue no Game Boy do seu amigo, mas com cartuchos de cores diferentes. Depois é só começar a trocar.



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0 XX (11) 814-8234.

RE-VOLT™

Carrinhos de controle-remoto em alta velocidade

Carrinhos de controle-remoto são sempre aquela diversão total e todo mundo, dos mais novos aos mais velhos, curte. Re-Volt para N64 dispensa as pilhas, mas exige uma habilidade monstruosa dos jogadores porque a reação das maquininhas é idêntica às de um radiocontrole de verdade, desde o ruído dos motores até as capotagens.

No total são 28 caranguinhos rapidíssimos que vão surgindo conforme a sua performance na competição. Deste total, há dois tipos de veículos: os esportivos (mais estáveis) e os off-road (que se comportam melhor nos casos de capotagem) com o Cockpit em forma de gaiola e suspensão aparente.

A jogabilidade é boa em ambos os casos e a forma de guiar é bem realista. Os pneus viram com muita facilidade, e em alta velocidade é fácil perder o controle ou rodar nas curvas.

Treine sem parar

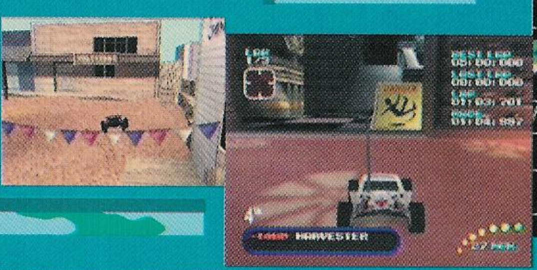
O melhor jeito de entrar no Campeonato sem ficar comendo poeira dos adversários é treinar bastante no modo Practice ou no Time Trial. É fundamental ter prática, porque mesmo na primeira corrida a disputa é grande e a decisão pode vir apenas na última volta, isso se você não ficar lá pela última posição.

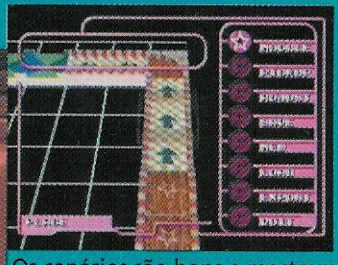
Os circuitos são cheios de obstáculos e os cenários superdetalhados. Você pode correr no meio da rua, em uma pista formada com brinquedos, dentro de um museu, no convés de um navio, em uma cidade fantasma no melhor estilo do velho oeste norte-americano e em outros lugares deste tipo. Mas só dá para correr em todas as pistas se o seu carrinho conseguir uma boa marca de tempo na corrida.

A competitividade lembra o clássico **Mario Kart** com itens para trapaceiro nenhum botar defeito. São mísseis com mira automática, tiros de gás, bombas de energia, cargas de bateria que dão um gás extra e outras armas malucas.

Se você achar que **Re-Volt** é muito difícil (quem disse que não é?) e já estiver desistindo, ainda pode jogar em dois outros modos jogo: o Multiplayer, que pode ser disputado com até quatro pessoas simultaneamente e o Stunt Arena, no qual o objetivo é apanhar todas as estrelas que estão espalhadas pela fase.

Rogerio Motoda





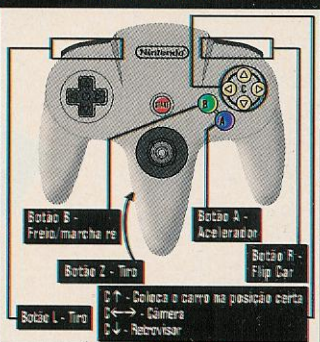
Os cenários são bons e mostram lugares como ruas, casas e etc











AVALIAÇÃO

Gráficos	7,0	Nota final
Som	6,0	6,9
Jogabilidade	7,0	
Diversão	7,0	
Replay	7,0	





Rugrats Scavenger Hunt



Entre na brincadeira com os anjinhos

Tommy, Chuckie, Angelica, Phil, Lil e Dil são os famosos anjinhos (*Rugrats*, em inglês) da TV. A molecada não é flor que se cheire e está toda hora se metendo em encrencas, apesar da pouca idade.

Esta versão para Nintendo 64 não foge à regra, e você tem de dar uma ajuda para a gurizada conseguir se safar de uns problemas irados. Toda a ação rola sobre tabuleiros, mais ou menos no esquema de **Mario Party**, mas sem os minijogos. Quer dizer, enquanto seus amigos andam pelos espaços do tabuleiros, você fica só olhando, torcendo para eles se darem mal e esperando sua vez. E este é o maior problema do game: falta ação.

Em compensação, o visual até que é legal. Os personagens ganharam formas tridimensionais e podem ser vistos por ângulos inéditos. A jogabilidade e o som também não decepcionam e as vozes de todos os personagens são as mesmas do desenho animado, mas em inglês.





É para os pequenos

O game foi feito especialmente para crianças, principalmente por causa das brincadeiras, todas bem infantis. Para se ter uma idéia, no lugar do dado você roda um chocalho para ver quantas casas vai andar.

São três tipos de jogo para escolher: no **Angelica's Temple of Gloom** o negócio é encontrar todos os pedaços de uma estátua Asteca quebrada por Angelica. Em **Pirate Treasure Hunt**, os anjinhos saem à procura de um tesouro pirata e no Reptar Rally a garotada tem de acabar com pudim, sorvetes, chocolates e outras guloseimas esparramadas sobre o tabuleiro. Pra ficar mais engraçado eles acabam achando que são dinossauros.

Em todos os tabuleiros você pega biscoitos, procura peças escondidas, passagens secretas, mas infelizmente não passa muito disso. Isso faz com que **Rugrats** seja recomendado mesmo apenas para crianças que entendam a língua inglesa e que estejam sempre acompanhados dos amigos. Fora isso não dá para se divertir.



Rogerio Motoda



DADOS

JOGADORES

CARTUCHO DE EXPANSÃO

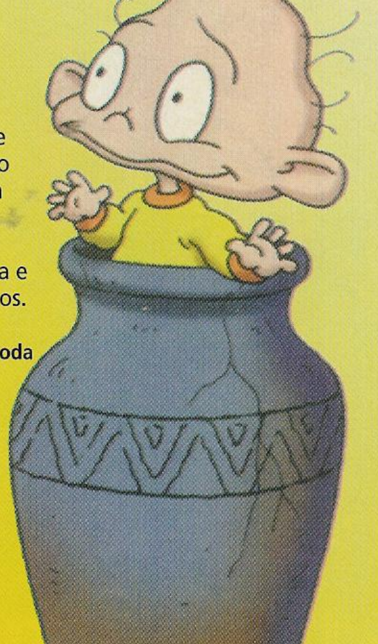
RUMBLE PAK

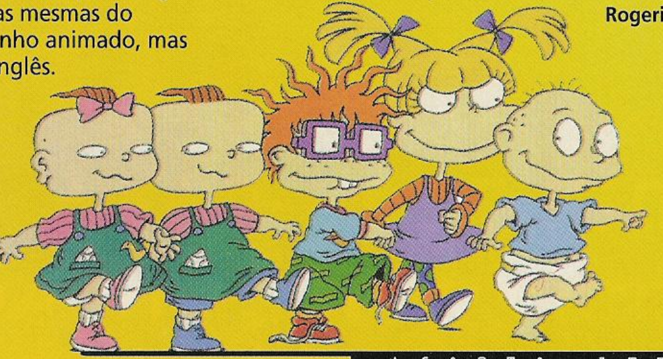
Tipo de jogo:	Ação[Tabuleiro]
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	RealTime Assiciates
Cartucho de memória:	Não
Tamanho:	128 megabits
Recomendado para:	Todas as Idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0
Som	7,0
Jogabilidade	6,0
Diversão	5,5
Replay	5,5

Nota final **5,8**





DEU A LOUCA NA NINTENDO!!

PROMOÇÃO CARTUCHOS N64 R$ 49,00 CADA

Nintendo by gradiente

CORRIDA



TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que se alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak



DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!



MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Impressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!



AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!

LUTA



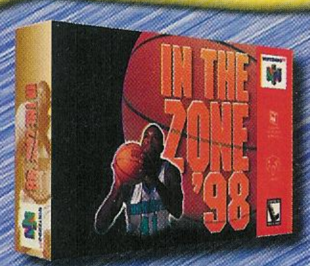
BIO-FREAKS
- Livre uso do espaço 3D!
- Arenas interativas!
- Possibilidade de desmembramento!
- Impressionante design de personagens!



MACE: THE DARK AGE
- 16 personagens selecionáveis, 2 impressionantes chefes e 6 personagens secretos!
- Cenários interativos!
- Cada personagem possui sua própria arma!



FIGHTER'S DESTINY
- Lutas com revolucionário sistema de pontuação
- Modo de treinamento
- Mais de 60 golpes por personagem e diversos estilos de artes marciais
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!



NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!

AÇÃO & RPG



QUEST 64
- Gigantesco ambiente 3D com 07 cidades e inúmeras localidades!
- Mais de 100 personagens para interagir e batalhar!
- Mais de 50 magias que utilizam os 4 elementos da natureza
- Compatível com Cartucho de Memória



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
- Quatro personagens!
- Primeiro game de N64 com elementos de RPG!
- Excelentes efeitos sonoros e música!




FORSAKEN 64
- Os melhores efeitos de iluminação do N64 até hoje!
- Emocionante modo multiplayer para 4 jogadores!
- Impressionantes velocidades!
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

ESPORTE



KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM CASA



COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Ofertas válidas enquanto durarem os estoques dos produtos anunciados. • Preços à vista. ™ e ® são marcas registradas de Nintendo of America Inc. Produtos produzidos na Zona Franca de Manaus.

TODOS OS PASSOS PARA CHEGAR AO FINAL DOS TRÊS JOGOS

NINTENDO 64

Nintendo® WORLD ESPECIAL

GOLDENEYE 007

QUAKE 2

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

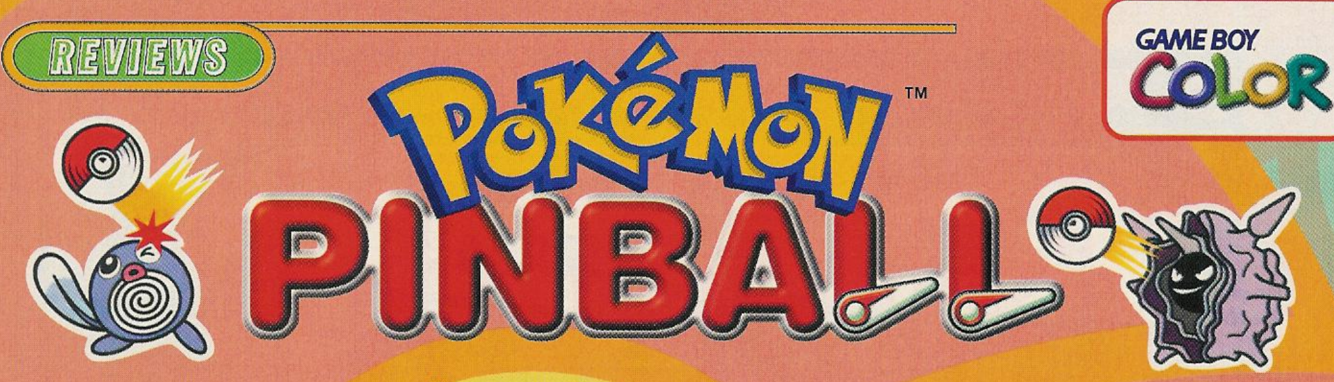
NINTENDO WORLD ESPECIAL
Nº 1 R$ 4,99
00011
9 771516 189008

SÓ JOGOS DO COMEÇO AO FIM

DETONADOS PELOS PROFISSIONAIS DA NINTENDO WORLD!



GAME BOY COLOR



Pokémon Pinball

Agora a aventura é num fliperama que treme de verdade

Bolinha pra cima, pra baixo, rebatendo nos cantos e você lá, doidão para não deixá-la cair. Em Pokémon Pinball todo mundo continua capturando monstrinhos, mas agora com direito a uma pontuação gigantesca, pokébolas no lugar das tradicionas esferas de metal e um Rumble Pak embutido no cartucho. Parece bom, hein?

O esquema é o seguinte: você escolhe uma das duas mesas de fliper disponíveis e tenta pegar a maior quantidade de Pokémon que puder. Ao contrário do primeiro jogo e do desenho animado, não há necessidade de colocar dois monstrinhos para brigar. É só jogar a bolinha em lugares estratégicos, esperar um dos 150 Pokémon aparecer e aprisioná-lo. Eles estão espalhados por vários mundos e podem até evoluir.

Todos os monstrinhos capturados ficam armazenados na memória do cartucho. Para saber quais faltam, basta entrar na opção Pokédex e conferir. Lá, dá para ver uma pequena ficha de cada Pokémon, mais algumas animações.

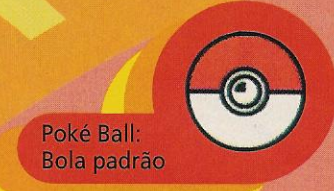
Além de contar com a presença dos monstrinhos mais populares da atualidade, Pokémon Pinball, é o primeiro jogo para Game Boy com Rumble Pak embutido no cartucho. Assim dá para sentir cada impacto da bolinha nos Bumpers (aqueles pontos da mesa nos quais sua bolinha bate alucinadamente) e outros pontos da mesa de fliper. Quando o Pikachu salva a pokébola então, é pura vibração!

Outro ponto positivo é a jogabilidade, simples e precisa. Os únicos comandos são o direcional e o botão A, usados para detonar na pontuação ou brincar nos cinco minijogos – dois para cada cor de mesa e um comum às duas – que são habilitados conforme a pontuação.

Os gráficos são bem legais, principalmente para quem tem o Game Boy Color, a parte sonora também ajuda e combina bem com o estilo divertido do desenho.

Pokémon Pinball é obrigatório para os fãs e, apesar de ser bem simples, é capaz de viciar qualquer um. Então o negócio é ficar pronto para gastar uma bela grana com pilhas!

ROGERIO MOTODA


Poké Ball:
Bola padrão


Great Ball:
Faz 2 vezes mais pontos

Ultra Ball:
Faz 3 vezes mais pontos



Master Ball:
Faz 5 vezes mais pontos

DADOS

Nº de Jogadores:	1
Recomendado para:	Todas as idades
Tipo de Game:	Pinball
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	HAL Laboratory, Inc.
Tamanho:	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Compatível com Game Boy Printer?	Sim
Salva?	Sim

AVALIAÇÃO

		Nota final
Gráficos	8,0	8,2
Som	8,0	
Jogabilidade	6,5	
Diversão	9,0	
Replay	9,0	



1. Jogue a bola nesta direção três vezes consecutivas para um Pokémon aparecer
2. Jogue a bola nesta direção três vezes consecutivas para habilitar o Treino Pokémon
3. Atingindo este ponto três vezes seguidas você viaja para outra cidade
4. Acerte este ponto para multiplicar seus pontos
5. Ativa captura de Pokémon
6. Evolua seu Pokémon
7. Jogue aqui para marcar pontos



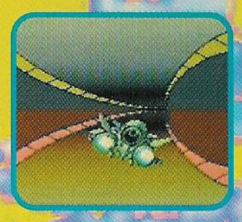
1. Jogue a bola nesta direção três vezes consecutivas para um Pokémon aparecer
2. Jogue a bola nesta direção três vezes seguidas para habilitar o Treino Pokémon
3. Atinja este ponto três vezes consecutivas para mudar de cidade
4. Captura de Pokémon
5. Multiplique seus pontos e ganhe experiência
6. Treine seu Pokémon
7. Jogue aqui para marcar pontos











O combate espacial mais divertido da história

Quando apareceu nos Arcades em 1987, R-Type tornou-se um sucesso instantâneo. Com seu visual moderno e design revolucionário, este jogo de tiro (Shooter, em inglês) espacial tornou-se modelo para todos os outros games do gênero que apareceram depois. É por tudo isso que a Nintendo está lançando este R-Type DX para Game Boy Color, em uma versão caprichada e superfiel à original.

E diversão não falta. O cartucho contém não só os excelentes R-Type e sua seqüência R-Type II, mas também R-Type DX, que é a combinação destes dois jogos em um. Ou seja, são três games diferentes no mesmo cartucho! Dos três, DX é o único que é exclusividade para quem tem o Game Boy Color. Os outros dois jogos têm versões coloridas e em preto-e-branco.

Não há muita história: o objetivo é salvar a galáxia e atirar em tudo o que se mover com uma nave modernosa chamada R-90. No início ela não tem muitos recursos, mas você poderá carregar o tiro para soltar um disparo mais poderoso que o original (segure o botão B até o medidor se encher). O mais divertido mesmo é incrementar a nave com as muitas bugigangas que surgem quando os inimigos explodem. O principal acessório é uma bola metálica que pode ficar grudada à parte da frente ou de trás de sua nave. Se pressionar o botão A, a bola se soltará e poderá servir como um escudo, destruindo qualquer coisa que surgir pela frente.

Os gráficos estão entre os melhores do Game Boy e o nível de dificuldade continua dos mais altos, garantindo o combate por muito tempo. Se você está atrás de lazer e destruição ilimitados, R-Type é o canal.

PABLO MIYAZAWA

DADOS

Nº de Jogadores:	1
Recomendado para:	Todas as idades
Tipo de Game:	Ação/ Tiro
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Bits Studios
Tamanho:	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Compatível com Game Boy Printer?	Não
Salva?	Sim

AVALIAÇÃO

Gráficos	9,0	Nota final
Som	8,0	8,9
Jogabilidade	9,0	
Diversão	9,5	
Replay	8,5	



Conker's Pocket Tales™

Enfim o esquilo deu as caras











Depois de ser um mero coadjuvante em Diddy Kong Racing (para N64), finalmente o simpático Conker estréia no papel principal de um game - só que no Game Boy Color. Conker's Pocket Tales é um jogo de ação muito bem feito, cheio de detalhes, quebra-cabeças e itens escondidos, que deve pegar tanto a criançada quanto os mais velhos. Pra melhorar mais, o game foi desenvolvido pela Rare (mesma empresa que fez Donkey Kong Country e Banjo-Kazooie), então é certeza de coisa boa.

A festa de aniversário de Conker foi invadida pelo malvado Evil Acorn, que além de roubar seus presentes, ainda seqüestrou sua amiga Berry. O herói tem de se virar, atravessando labirintos e combatendo animais selvagens. O game tem diversas visões: por cima, de lado, e em primeira pessoa. Conker tem sete habilidades, entre elas correr, pular, cavar, nadar, empurrar e atacar com estilingue. Quando encontrar um pedaço de terra, você poderá cavar com o botão Select. Para se defender, ele usa o que estiver ao alcance: avelãs servem de munição e bolotas recarregam a energia.

Conker's Pocket Tales também funciona no Game Boy normal, mas com diferenças nos comandos e nos gráficos, que são muito mais caprichados na versão colorida. Na hora de gravar também há novidades: os arquivos que você salvar jogando no Game Boy Color não irão funcionar no Game Boy normal nem no Super Game Boy.

Como o superesperado Twelve Tales: Conker 64 nem apareceu na E3 deste ano, é muito provável que o esquilo boa praça só apareça no Nintendo 64 no ano 2000 ou até mais tarde ainda. Se você é daqueles que não vêem a hora do esquilo entrar em ação pra valer, esta é a sua chance.

P.M

DADOS

Nº de Jogadores:	1
Recomendado para:	Todas as idades
Tipo de Game:	Ação
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Rare
Tamanho:	8 megabits
Compatível com Game Boy Classic?	Sim
Compatível com Game Boy Printer?	Não
Salva?	Sim (3 slots)

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,0	Nota final
Som	6,5	7,7
Jogabilidade	8,0	
Diversão	7,5	
Replay	8,0	



Conheça com Cassiano Barbosa toda a trajetória das tartarugas mais loucas dos esgotos



Toda época tem suas manias. O que é hoje o estouro do Pokémon no Japão e EUA (e agora no Brasil), há 10 anos eram quatro tartarugas ninjas adolescentes mutantes que adoravam pizza e trabalhavam com um rato dentro de um esgoto. Leonardo, Donatello, Raphael e Michaelangelo foram originalmente criações da dupla Eastman e Laird para os quadrinhos que em pouco tempo viraram um fenômeno incrível em desenho animado, cinema, Arcade e claro, nos videogames. Vamos relembrar como foram as aventuras das Tartarugas Ninja nos consoles Nintendo, todas produzidas pela Konami. E cowabunga pra vocês!

TEENAGE MUTANT NINJA

CONSOLE: SUPER NES
ANO DE LANÇAMENTO: 1989

O primeiro jogo para NES foi uma grande mistura de aventura com visão aérea estilo **A Lenda de Zelda** e ação de plataforma para um jogador. Lotado de grandes desafios, o game era difícil porque só havia uma vida para cada tartaruga e poucos Continues para todas as suas fases gigantescas e lotadas de inimigos. As fases são no estilo de **Super Mario Bros.**, e têm pancadaria dentro d'água, em cavernas e em enormes veículos do exército do Destruidor.



Dica
Acabe com o Destruidor
Use Donatello ou Leonardo (os mais fortes) e todas magias, se possuir alguma. É necessário acertá-lo umas quinze vezes, portanto tome bastante cuidado com o ataque especial do inimigo.

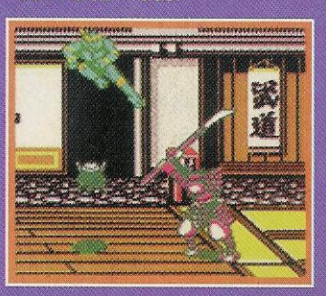
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: THE ARCADE GAME

CONSOLE: SUPER NES
ANO DE LANÇAMENTO: 1990

Excelente adaptação de um dos maiores sucessos de Arcade de todos os tempos. Tem ótimos gráficos para os padrões da época e jogabilidade excelente. Era perfeito para jogar no Arcade e a diversão em casa com os amigos era demais. E o melhor: a versão do NES tem duas fases extras!

Dica
Seleção de estágios e dez vidas

Entre com este código na tela-título antes do modo de demonstração aparecer: B, A, B, A, para cima, para baixo, B, A, para esquerda, para direita, B, A, Start. Depois de selecionar sua tartaruga, a tela de seleção de estágios aparecerá. Escolha a fase desejada e comece o jogo com dez vidas.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: THE MANHATTAN PROJECT (1992)

CONSOLE: NES

Seguindo a mesma trilha de sucesso do game anterior para NES, a Konami produziu um jogo com novos inimigos, mas sem muitas novidades. Apesar disso ainda dava para se divertir bastante.

Dica
Seleção de estágio e algo mais

Esta seleção de estágios é legal porque também dá a opção do jogador selecionar o nível de dificuldade e o número de vidas, que pode chegar a sete. Digite este código (o famoso e tradicional da Konami) na tela título, antes da demonstração começar: para cima duas vezes, para baixo, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, A, B, Start.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 4: TURTLES IN TIME

CONSOLE: SUPER NES
ANO DE LANÇAMENTO: 1992

O primeiro game das Tartarugas Ninja para Super NES foi inspirado no estilo do premiado Arcade de 1990. Porém, desta vez o Super NES dava o toque extra e mostrava e deixava todo mundo boquiaberto toda vez que uma tartaruga agarrava um inimigo e o jogava direto na tela da TV. Cortesia dos radicais gráficos Mode 7 do SNES. Apesar do visual, som e jogabilidade serem indiscutivelmente acima da média, o game é um pouco fácil demais.

Dica
Mais vidas

Na tela título (onde está escrita a opção 1 ou 2 jogadores), use o controle 1 para deixar a opção Options iluminada. Agora com o controller 2, pressione rapidamente a seguinte seqüência: para cima duas vezes, para baixo duas vezes, para esquerda, para direita, para esquerda, para direita, B e A. Agora com o controller 1, entre em Options. Você poderá escolher de 7 a 10 vidas, dependendo do nível de dificuldade em que você estiver.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

CONSOLE: SUPER NES
ANO DE LANÇAMENTO: 1992

Jogo bem legal e inovador com as Tartarugas lutando no estilo **Street Fighter**. Estavam lá os quatro herói e outros inimigos, como Rocksteady, Bebop e o próprio Destruidor.

Dica
Tartarugas Extras

Na primeira vez que a tela com o título do jogo aparecer, pressione esta seqüência no controller 2: B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X, X, X.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BACK FROM THE SEWERS (1991)

Mais uma vez as Ninjas devem enfrentar o Destruidor e o Foot Clan. O estilo do game é bem parecido com o anterior para o portátil, com lutas pelos esgotos, prédios e ruas, com direito a muitos pedaços de pizza!

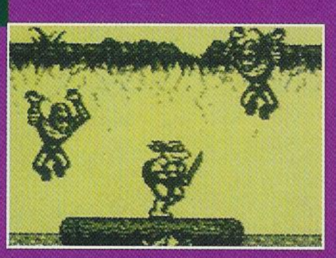
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: RADICAL RESCUE (1993)

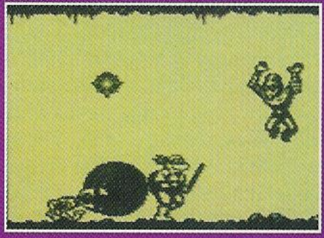
Aqui a história é diferente: você controla apenas o Michelangelo, e deverá resgatar seus amigos seqüestrados pelo Cyber Demolidor. A medida em que as tartarugas são resgatadas, você poderá controlá-las. Há golpes novos e os labirintos são sinistros. Não acrescenta muita coisa e é só para os fãs Hardcore das tartarugas.

AS TURTLES NO GAME BOY

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN (1990)

Fez parte de uma das primeiras levas de jogos para Game Boy. O problema é que a visualização de jogo era precária (os personagens são grandes demais para a tela do Game Boy) e em apenas duas dimensões, limitando a ação do game e o tornando mais tedioso que as versões para os outros consoles.





Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan (1990)

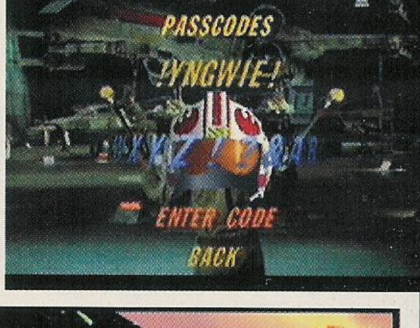
matadora

STAR WARS ROGUE SQUADRON









Pilote a Naboo Starfighter

Se você assistiu ao filme Star Wars: Episódio I - A Ameaca Fantasma, deve ter chapado no visual da nave que Anakin Skywalker pilota no final. Agora, que tal controlar esta nave em Rogue Squadron? É isso mesmo, você não leu errado! Muito espertamente, os caras da LucasArts fizeram segredo total e divulgaram o melhor código só agora, quase oito meses depois do lançamento. Mas chega de papo e confira o código.

Primeiro, entre na opção Passcodes e escreva HALIFAX?. Daí, confirme na opção Enter Code. Nada irá acontecer. Agora, nesta mesma tela, escreva o código !YNGWIE!, e mais uma vez confirme o código no Enter Code. Prontinho! Volte para o jogo e você poderá jogar com a supertransada Naboo Starfighter! Mas lembre-se: isso só será possível nas fases em que não dá pra usar o Snowspeeder! Divirta-se loucamente!

Nota: Se você estiver a fim de desativar o código, digite **HALIFAX?** novamente, confirme no Enter Code, depois digite qualquer outra palavra e confirme.

Foto da equipe

Para ver a turma que fez Rogue Squadron, entre na tela de nomes e escreva BLAMEUS.

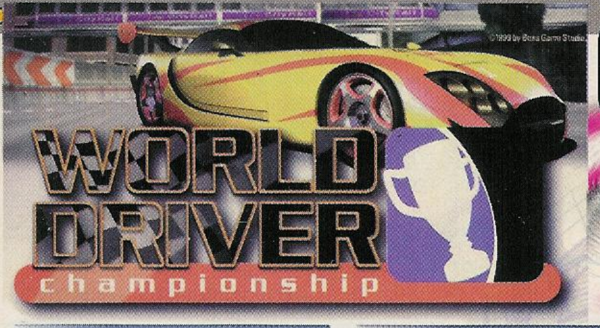


STAR WARS EPISÓDIO I RACER

Debug Menu

Entre num arquivo Empty (vazio) no modo Tournament. Agora, no lugar de colocar suas iniciais aperte e segure o botão Z e escreva o seguinte código, confirmando cada letra com o botão L: RRDEBUG. Ainda segurando o Z, coloque no End e aperte R para confirmar o código. A palavra OK aparecerá no canto esquerdo da tela. Solte o Z e escreva suas iniciais normalmente apertando o botão A para confirmar cada letra. Vá para a corrida, aperte o Start a qualquer momento e faça no direcional ←, ↓, →, ↑.

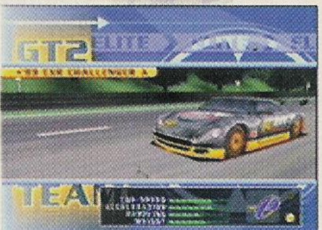






alucinante









Acesse todos os carros GT2

No modo campeonato, depois de colocar seu nome, vá para o menu do circuito GT2. Onde está a tabela de escolhas, faça a seqüência Z, → (no direcional), Z, Z, B, C↓, A, → (no direcional) e Start. Aparentemente não vai acontecer nada, mas todos os carros da categoria GT2 estarão lá.

Mude a cor dos carros

Na hora de selecionar seu carro, aperte Z para mudar a cor (repare nas fotos dois e três acima).

Consiga um '00 Falcon Interceptor A

Para pegar o melhor carro do jogo, você tem de ganhar o troféu de ouro em todos os vinte campeonatos. Além disso, seu tempo total de corrida tem de ser igual ou menor do que quinze horas. Feito isso tudo, selecione o carro Mystic no Championship Mode, depois vá para a Novice Cup, corra contra o Interceptor nas duas corridas desta copa e vença-o. Agora vá até a tela de escolha de equipes e procure debaixo da equipe Boss Racing para achar seu carangaço.

Carros cor-de-rosa

Comece um novo jogo no modo Championship e no lugar de colocar seu nome escreva IGN64. Pronto, é só isso.

Air Strike Patrol

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



RECARREGUE SEU COMBUSTÍVEL, ARMAS E MÍSSEIS DURANTE O VÔO

Pressione Start no controle 1 para pausar o jogo. Agora no controle 2 aperte A, B, A, B, Select, A e B.



AUMENTE A FORÇA DO CANHÃO DE 30MM DO A-10

Escolha o A-10 e comece a voar. Assim que as palavras Good Luck (boa sorte) aparecerem na tela, dispare o canhão de 30mm e segure o botão X. Continue segurando este botão até ver as palavras Super A-10 aparecerem no canto esquerdo da tela.

Ken Griffey Jr.'s Slugfest

NINTENDO64

Jogadores Cabeçudos

Vá para a tela Create A Player e coloque a palavra CODE no lugar do nome. Depois escreva BIGGHEDZ no lugar do sobrenome. Para o código funcionar você precisa jogar no modo World Series e no nível Rookie.



Adventure Island

GAME BOY COLOR

Seleção de fases

Na tela com o nome do jogo, pressione →, ←, →, ←, A, B, A, B. Assim aparecerá a tela de World Select (Seleção de Mundo). Escolha a fase desejada apertando ' ou ' e escolha pressionando o botão A.

BATTLETANX™



TELETRANSPORTE NA ÁREA 51

No modo Multiplayer, ache o primeiro OVNI e destrua-o. Aparecerá um show de luzes. Em seguida destrua o segundo OVNI que está no alto do mapa. Feito isso, surge um segundo show de luzes. Entrando nele, você poderá se transportar para o primeiro e vice-versa.



ESCOLHA SUA TURMA NO MODO CAMPAIGN

Na tela de Password (senhas), coloque LTSLTSGNGS. Antes de começar o jogo aparecerá uma opção para escolher a sua turma.

COMECE A FASE STATE STREET COM TANQUES GOLIATHS

Na tela de Password, entre com a senha CJSKPFLGMH. Você começará no estágio de Chicago, no Modo Campaign com dez vidas, cinco Tanques Goliaths e um Nuke.

ESCOLHA A TURMA STORM RAVENS

Na tela de Password, coloque a senha WMNRSMRTR. Aí dá para escolher a Turma Storm Ravens, que é composta só por mulheres, no modo Multiplayer.

MODO ALUCINANTE

Entre com a senha CNCTHRTM para o céu ficar mudando de cor alucinadamente.



ACESSE A TELA DE PASSWORDS Para isso, basta selecionar a opção Load e apertar B logo que surgir a lista de jogos salvos.

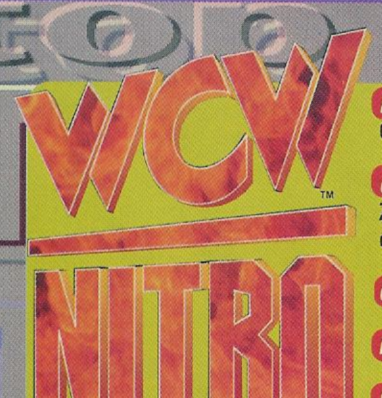
FASE BÔNUS NO MULTIPLAYER
Entre com a senha (Password) FBBC VBBB FBBC VBF7.

NOVAS CORES NOS UNIFORMES Entre com a senha S3TC 00LC 0L0R S???.

PULOS MAIS ALTOS NO MULTIPLAYER Entre com a senha S3T1 NF1N 1T3S HOTS.

BAIXA GRAVIDADE NO MULTIPLAYER Entre com a senha S3TL 0WGR V1TY ????.

PASSWORDS Fase 2 - PGBG VF6B MOBH X3CF
Última fase - F60? VQCH ?BHF DQQL.



HABILITE TODOS OS LUTADORES Na tela com o nome do jogo, pressione C→, C→, C→, C→, C←, C←, C←, C←, R, R, R, R, L, L, L, L e Z. Uma voz dirá "Oh Yeah!!" se você fizer o código corretamente.

CABEÇA INCHADA Na tela com o nome do jogo, pressione C←, C←, C←, C←, C←, C←, C←, L e Z. Com este código, cada vez que você acertar o seu adversário a cabeça dele começará a aumentar de tamanho.



CABEÇUDOS, MÃOS E PÉS GRANDES Na tela com o nome do jogo, pressione R, R, R, R, R, R, R, C→ e Z.

MÃOS GRANDES Na tela com o nome do jogo, pressione C→, C→, C→, C→, C→, C→, C→, R e Z.

HABILITE TODOS OS RINGS Na tela com o nome do jogo, pressione C←, L, C→, R e Z.

NINTENDO 64



Abra todas as portas
Pause o jogo e em seguida pressione C↓, C↓, C←, C↑, C↑, C↑, C→ e C↓.

Todos os checkpoints
Pause o jogo e em seguida pressione C↓, C↓, C→, C←, C↑, C↑, C↓ e C←.



Magia da morte (Death Spell)
Pause o jogo e em seguida pressione C↑, C←, C←, C←, C←, C←, C↑, C→ e C↑.

Bola bumerangue
Pause o jogo e em seguida pressione C→, C-↑, C↑, C↑, C↑, C←, C← e C↓.

Mude a aparência das cartas (Garibs)
Pause o jogo e em seguida pressione C↓, C→, C↓, C↑, C←, C↓, C← e C↑. Isto transformará as cartas em pequenas criaturas verdes com um martelo na mão.



Aumente as bolas
Pause o jogo e em seguida pressione C↓, C↓, C↑, C↓, C↓, C←, C→ e C↓.

Desapareça com as bolas
Pause o jogo e em seguida pressione C↓, C↓, C←, C←, C↑, C↑, C↓ e C↑.



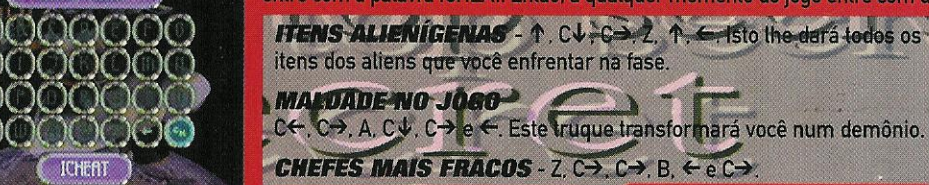
Seleção de fases
Pause o jogo e em seguida pressione C↑, C↑, C↑, C←, C←, C→, C← e C→. Feito isso, saia do jogo. Agora, volte para o Menu Principal e coloque ↑ na Alavanca de Controle e pressione o botão A para acessar a tela de Seleção de Fases.



Controle a bola
Pause o jogo e em seguida pressione C←, C→, C←, C→, C↑, C↓, C→ e C→. Com este código você controlará a bola sem Glover, ou seja, ele irá desaparecer.

Magia do Hércules (Hercules Spell)
Pause o jogo e em seguida pressione C↓, C↓, C↓, C←, C←, C↓, C→ e C←. Com isso, Glover ficará maior e mais forte.

BODY HARVEST





MONTES DE CÓDIGOS Quando começar uma nova partida, no lugar em que você coloca o seu nome, entre com a palavra ICHEAT. Então, a qualquer momento do jogo entre com uma destas seqüências:

ITENS ALIENÍGENAS - ↑, C↓, C→, Z, ↑, ←. Isto lhe dará todos os itens dos aliens que você enfrentar na fase.

MALDADE NO JOGO
C←, C→, A, C↓, C→ e ←. Este truque transformará você num demônio.

CHEFES MAIS FRACOS - Z, C→, C→, B, ← e C→.



RECARREGUE A ENERGIA
↓, ↑, →, A, B, ← e C→.
Isto recarregará sua energia e o combustível do veículo que você estiver usando.



MORTE RÁPIDA
B, ←, C→, C→ e ↓.
Isso matará o jogador automaticamente.



FIQUE PEQUENO
Para ↓, C←, A, → e Z.



ALIENS COM PERNAS GORDAS - ←, A, → e ↓. Mas atenção, para este código funcionar é preciso que algum E.T. esteja aparecendo na tela.



FIQUE MAIOR - B, A, C↑, A, C↑ e A.

NBA JAM 99





Arremesso perfeito
Quando seu time estiver com a bola, pause o jogo e entre com a seguinte combinação: L, L, C↑, L, L, C↑, L, L, C↑ e Z.
Com isso, o jogador que estiver iluminado irá fazer um arremesso perfeito de qualquer parte da quadra.



Jogadores pequenos
Quando seu time estiver com a bola, pause o jogo e entre com a seguinte combinação: L,L, C←, L, L, C←, L, L, C← e Z.



Enterre de qualquer lugar
Quando seu time estiver com a bola, pause o jogo e entre com a seguinte combinação: L, L, C↓, L, L, C↓, L, L, C↓ e Z.

Adventures of YOGI BEAR



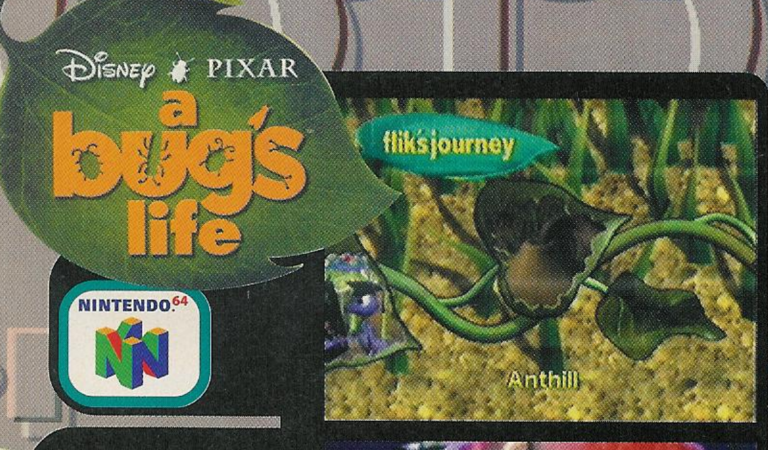
CÓDIGO DE SELEÇÃO DE FASE
Na tela com o nome do jogo, pressione ↑, →, ↓, ←, Y, B, ↑, →, ↓, ←, B, Y, ↑, →, ↓, → e Start. Feito isso, todas a telas estarão abertas.





Bust A Move 4

TELA EXTRA Na tela com o nome do jogo, pressione A, ↑, B, ↓, A, ←, B, →.





Todas as fases
Na tela de seleção de fase, coloque o cursor sobre o estágio Anthill, segure o botão Z, os quatro botões C ao mesmo tempo e aperte R. Feito isso, é só colocar o cursor para a direita e conferir as novas fases.

DEADLY ARTS

NINTENDO64

PLAYER SELECT
REIJI VS KAI

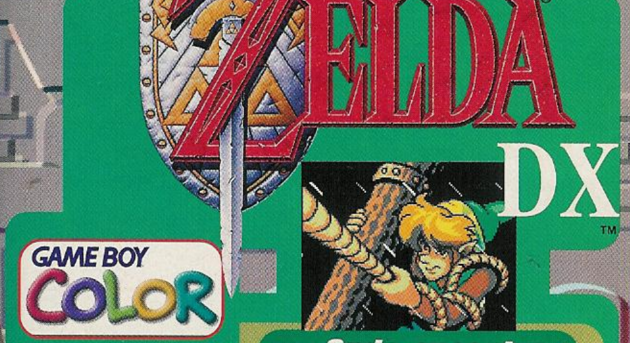
JOGUE COM REIJI
Na tela com o nome do jogo, pressione A, B, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↓, ↑, e Start.



MUDE AS ROUPAS
Na tela de seleção de personagem, segure o L e coloque para ← ou → para ver as outras roupas dos personagens.

RECARREGUE ENERGIA
Se você for derrubado durante uma luta, pressione rapidamente todos os botões C. Isto recarregará um pouco sua energia.

PERGUNTE AOS PILOTOS





Onde encontro o calabouço secreto?

Eni M. Ferreira Araraquara/SP

O calabouço secreto está localizado no cemitério. Para encontrá-lo, entre no cemitério, vá para baixo uma tela e para a direita uma tela. Você irá achar uma seqüência de cinco túmulos. Para abrir o calabouço secreto, primeiro vá até o túmulo do canto inferior direito e mova-o para baixo. Agora, mova o túmulo que está embaixo à esquerda para a esquerda; mova o túmulo superior esquerdo para cima. Em seguida, mova o túmulo do meio para a direita e por último, mova o túmulo que está no canto superior direito para cima. Agora é só responder as perguntas dos dois esqueletos e entrar no calabouço.

Como pegar a chave (Nightmare Key) do nível 2 (Level 2)?

Viviane Leite de Souza (Via E-mail)

Do local onde você encontrou o bracelete (Power Bracelet), vá uma tela para a direita e levante o pote no topo da tela para levá-lo para a passagem do lado superior direito.
Vá uma tela para a direita, ande até a Orb (cristal) e ecerte a espada nela para fazer subir os postes que estão abaixo de Link. Pule para a direita por cima dos postes abaixados, depois vá uma tela para direita. Vá uma tela para a direita, desça uma tela e derrote as criaturas nesta seqüência: coelho, morcego e por último o esqueleto. Assim, a Nightmare Key aparecerá. Os inimigos precisam ser derrotados nesta seqüência. Caso contrário, a chave não aparecerá.

BANJO-KAZOOIE

NINTENDO 64

Como eu faço para entrar na fase Rusty Bucket Bay?

Éric C. Assunção (Via e-mail

Do lado esquerdo da entrada da fase Mad Monster Mansion existe um portão. Quebre-o e vá até uma casinha. Na porta existe uma abertura, entre por ela como abóbora, ache o Mumbo e ele irá transformá-lo novamente em Banjo. Agora quebre o caixão e aperte um botão para visualizar a entrada da Rusty Bucket Bay.



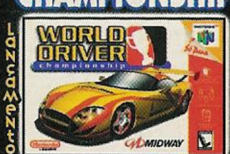
Tem um Pokémon dormindo no meio do caminho, como faço para tirá-lo de lá?

Rogério H. Hiraoka São Paulo/SP

Você precisa pegar a Poke Flute que está na Pokémon Tower na Lavender Town. Quando conseguir chegar no sétimo andar, converse com o Mr. Fuji, então ele lhe dará a Poke Flute. Caso você não consiga passar pelo fantasma no sexto andar, vá para a Celadon City e procure a Silph Scope. Isso lhe ajudará a identificar o Pokémon fantasma.

powerline (0_ _11)814-8044

WORLD DRIVE CHAMPIONSHIP



3x R$ 43,00

COMMAND & CONQUER



3x R$ 43,00

STAR WARS: RACER
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R$ 49,67

SUPER SMASH BROS



3x R$ 43,00

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS



3x R$ 49,66

CASTLEVANIA 64



3x R$ 43,00

AS AVENTURAS DO FUSCA!



3x R$ 43,00

SOUTH PARK
COM LEGENDAS EM PORTUGUÊS



3x R$ 43,00

FIFA 99



3x R$ 43,00

STAR WARS: ROGUE SQUADRON



3x R$ 43,00

WIPEOUT



TUROK 2

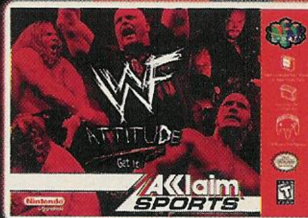
TÍTULOS EM PROMOÇÃO!
3x R$ 23,00 CADA - APROVEITE!!

WWF ATTITUDE É UM GAME, É UM

Mais de 30 lutadores da WWF. Cada lutador faz seu show logo na entrada do ringue: provocações, agito de torcida e todas aquelas apresentações características.

Um show de efeitos especiais, gráficos super trabalhados, som digitalizado, câmeras diferenciadas e uma narração perfeita.





3x R$ 43,00



GRÁTIS: ESCOLHA 1 GAME!
DIDDY KONG RACING, ou TOP GEAR RALLY ou LAMBORGHINI 64.



6x R$ 86,00
à vista: R$ 459,00



GAME BOY COLOR
- IMAGENS MAIS NÍTIDAS
- COMPATÍVEL COM TODA A BIBLIOTECA DE TÍTULOS.
- NAS CORES ROXO E LILÁS TRANSPARENTE.

6x R$ 43,00
à vista: R$ 258,00

SUPER MARIO BROS DELUXE
COMPATÍVEL APENAS COM GAME BOY COLOR

3x R$ 23,00

POKÉMON AZUL OU VERMELHO



3x R$ 23,00 CADA

JAMES BOND 007



3x R$ 16,33

ZELDA: LINK'S AWAKENING



3x R$ 23,00

WARIO LAND



3x R$ 13,00

KIRBY'S DREAM LAND 2



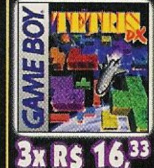
3x R$ 9,66

WARIO LAND II



3x R$ 16,33

TETRIS DX



3x R$ 16,33
oferta

TUROK 2



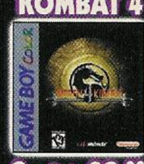
3x R$ 23,00

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



3x R$ 23,00

MORTAL KOMBAT 4



3x R$ 23,00

GAME BOY pocket

2x R$ 39,50 CADA

30% menor que o Game Boy original.
Mesmo tamanho de tela, maior brilho e nitidez.
Aceita todos os cartuchos da linha Game Boy.
Funciona com apenas duas pilhas AAA.

